

Año III Número 21- 350 Pesetas
BATTLETOADS
HOBBY
CONSOLAS
UNA DE SAPOS
REV
NSOLAS
HOBBY PRESS
Este mes
GRATIS UN
SWITCHSTIX
Sólo para jugones
GRAN EXCLUSIVA
JURASSIC PARK,
LA SENSACIÓN DEL 93
¡ARRASAN LOS
DINOSAURIOS!
8 414090 100168 00021



La Estrella del n

Super Nintendo presenta la conversión más fantástica de la mejor superproducción de todos los tiempos: **Super Star Wars.**

- **Con 14 niveles de película** que combinan todos los tipos de juego en un solo cartucho: arcade, plataformas, simulador...
- **Supergráficos en 3D** y espectaculares rotaciones en Modo 7, que te proporcionarán una auténtica sensación de realidad.
- **Menú Especial de Programación,** para escuchar toda la banda sonora de la película en sonido stereo - digital.
- **Posibilidad de seleccionar** entre los protagonistas: Luke Skywalker, Han Solo y Chewbacca. Y como adversario, el temible Darth Vader.

Y por si todo esto fuera poco, **Super Star Wars** lo encontrarás ahora, también, junto a **Super Mario World** y **SUPER NINTENDO** en el **SUPER PACK ESTRELLA**, con un recio inigualable en toda la galaxia.



El SUPER PACK ESTRELLA

Incluye:

- Super Star Wars
- Super Mario World
- Consola Super Nintendo
- Mando de Control
- Adaptador a Corriente A/C
- Cable Conector RF.
- Suscripción al Club Nintendo

uevo Super Pack











ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER 16 BIT
Nintendo

SUMARIO

Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez-Centurión
Director Editorial:
Domingo Gómez

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redactor Jefe: J. Carlos García
Redacción: S. Herranz, C. Frutos, J.L.del Carpio, M. del Campo, Esther Barral, Antonio Caravaca J.C. Romero (traductor).
Diseño y Autoedición:
S. Fungairiño (Jefe de sección), Santi Lorenzo, E. Jaramillo
Directora Comercial: Mamen Perera
Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Secretaria de Redacción:
Ana Torremocha
Dibujos: A. Fernández
Fotografía: Luis Covaleda
Portada: Alfonso Rubio
Corresponsales: Marshal Rosenthal (USA), Dereck de la Fuente (Gran Bretaña)
Colaboradores: A. Dos Santos, E. Lozano, David García.

Redacción, Administración y Publicidad:
C/ De los Ciruelos nº 4 - 28700
San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92

Suscripciones: Tlf.:654 84 19 / 654 72 18
Distribución: COEDIS, S.A.
Tel: (93) 680 03 60

Imprime: ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

Solicitado control O.J.D.
Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

LA PORTADA: JURASSIC PARK



Antes de hacer su debut en las consolas de todo el mundo, llega hasta nuestra portada a modo de excusiva Jurassic Park. A partir de la página 28 podréis disfrutar de toda la fauna de diplodocus y tiranosaurios varios que se convertirán en breve tiempo en vuestros inseparables compañeros de aventuras. Todavía faltan algunos meses para que este juego salga a la calle en sus versiones para Sega y Nintendo, pero el trabajo incansable de nuestros redactores ha dado como fruto esta alucinante preview que seguro os encantará y os pondrá "los dientes largos".

NUESTROS EXPERTOS

TENIENTE RIPLEY

Tiene 23 «tacos» y comenzó en esto de los videojuegos con una N.E.S. Le pirran los juegos de aventuras como "Battle of Olimpus" y presume de ser una experta en shoot´em-ups aunque el "Star Force" le traiga por la calle de la amargura. También se considera una gran jugadora de basket (risas).



PEPO SCOPE

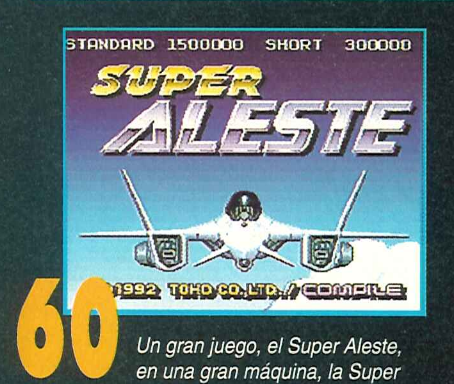
En su D.N.I. pone que nació en el 69. Le vuelven loco los cartuchos de deportes y «The Legend of Zelda» de Super Nintendo se lo acaba con los ojos cerrados (toma ya). Aparece y desaparece como el Guadiana, pero en el momento más inesperado vuelve a dar guerra. No intentéis retarle a un partido de baloncesto, pues seguramente os reducirá a basura (más risas).

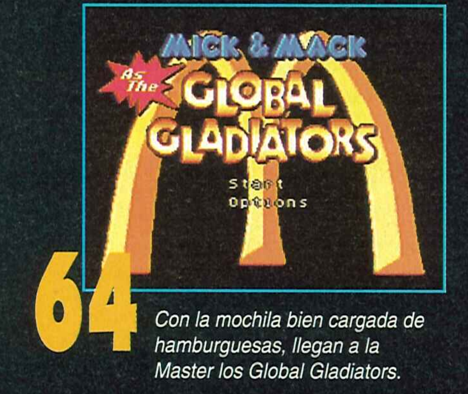
LOLOCOP

Recorre las calles de la ciudad luciendo sus camperas desde hace más de dos décadas. Hombre de mundo donde los haya, con él llegó el escándalo. Su curtido rostro delata las interminables noches batiéndose el cobre con todo tipo de cartuchos deportivos. Dice que Díaz-Miguel no supo apreciar su demoledor tiro de 6´25 (carcajadas totales).



LO MÁS NUEVO

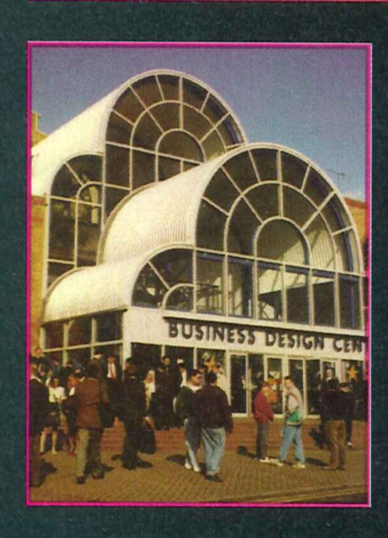








REPORTAJE ECTS

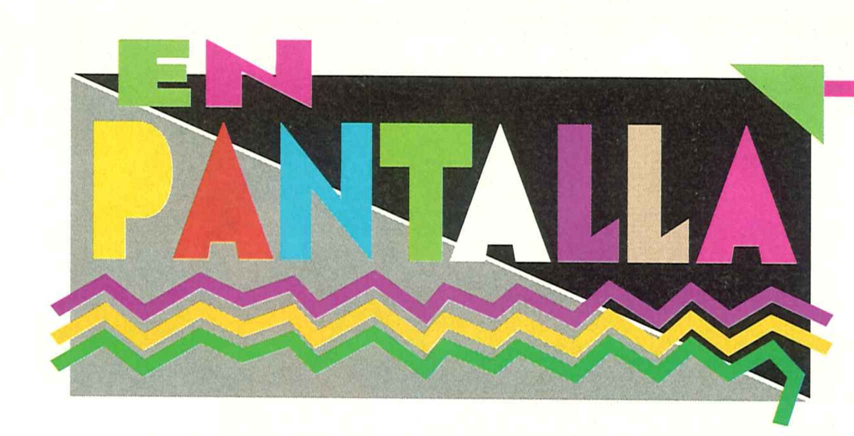


Tras el avance que os ofrecimos en el número pasado, no os podíamos dejar con las ganas de que conociérais TODO lo que se pudo ver en el pasado ECTS de Londres. Por eso incluimos un amplio reportaje -Pág. 48- en el que podréis ver las novedades que presentaron todas y cada una de las compañías que allí hicieron acto de presencia.



HAY UNA FUERZA SUPER
SEGA
MEGA DRIVE
FLASH PACK
INCLUYE:
2 MANDOS CONTROL
Y LOS JUEGOS:
FLASHBACK
SONIC
SEGA
16-BIT
The ultimate computer game console
FLASH PACK
26.000 Ptas. + iva
TAMBIEN DISPONIBLE
POR SEPARADO.
FLASHBACK
U.S. GOLD
Delphine
SONIC
Estrena tu MEGA DRIVE entrando en una dimensión desconocida hasta ahora. FLASH BACK está llamado a marcar una nueva era en videojuegos.
El primero de una generación tecnológicamente superior.
Programarlo ha costado 2 años de trabajo a un equipo de 7 especialistas. ¡¡Que fuerte!!
La alta calidad y excepcional animación de sus "Sprites" revelan un fascinante secreto: ¡EL ROTOSCOPING!
Una avanzada técnica capaz de generar ¡24 movimientos por segundo!
Unitros


RIOR EN MEGA DRIVE
SEGA
MEGA DRIVE
FLASHBACK
U.S. GOLD
Delphine
Software International
La tensión impregna el ambiente por efecto de sus gráficos poligonales. Resultado: Excepcional realismo y calidad de movimientos en sus cientos y cientos de pantallas.
Primeros planos, gestos detallados, secuencias en tiempo pasado...,
sensaciones que nos trasladan al mundo del cine y se multiplican hasta en la banda sonora.
Penetra en los límites de la realidad con este impresionante Pack que incluye además el incomparable SONIC, dos mandos control y la consola más deseada del mercado: LA SEGA MEGA DRIVE.
SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE



UNA EXPLOSIÓN DE JUGABILIDAD

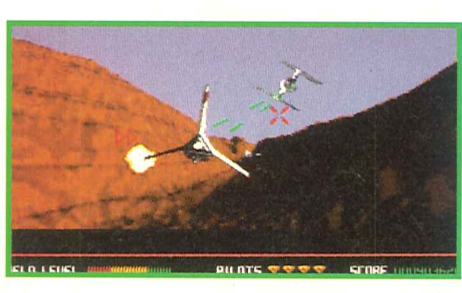
La extraordinaria serie Bomberman ya tiene su **continuación en Turbografx: Bomberman '93.** El nuevo cartucho de Turbo Technologies ha perfeccionado todos los ingredientes "explosivos" de sus antecesores. **Podréis elegir entre tres modos de juego: normal, combate y versus**. En el primero, deberéis abriros paso por una serie de laberintos, colocando las bombas en el lugar exacto. En el modo de combate, podréis competir hasta con cuatro contrincantes (humanos o generados por la máquina), para disputar el campeonato de «bombarderos». En el modo versus, se podrán conectar dos consolas Turbo Express, para que os podáis enzarzar en una apasionante lucha mano a mano contra otro jugador. ¡Ah!, y cuidado con la onda expansiva.





REBELDES CON CAUSA

No dejan de llegar a nuestra redacción noticias acerca de los próximos juegos para Mega CD. Aquí tenéis otro: se trata de **Rebel Assault, un sensacional simulador de combate aéreo, que lleva la firma de Lucas Arts y toda la calidad del CD.** En este juego volaréis con las fuerzas de la Alianza Rebelde, para lo cual hace falta algo más que voluntad. Necesitaréis valor, coraje, rapidez de reflejos y todas esas cualidades que definen a los mejores pilotos. ¿Acaso vosotros no lo sois? Pues demostrádselo a esos canallas a lo largo de 15 niveles repletos de acción



UN ESPECTÁCULO DESGARRADOR

Para cuando llegue a España la Turbo Duo (esperemos que sea pronto), ya podéis ir anotando en vuestra lista una serie de juegos. **Entre ellos se encuentra Lords of Thunder,** una estruendosa aventura de Turbo Technologies que «fulminará» todos los chips de vuestra consola. Una espeluznante música y unos sensacionales gráficos serán fieles testigos del espectáculo que supone **vuestra lucha contra los seres más aterradores del Universo.** A través de cuatro zonas especiales, vuestro Super Samurai podrá correr y volar a una velocidad inimaginable. Antes, deberéis comprar armas y utensilios en la tienda mística, siempre y cuando dispongáis de la cantidad suficiente de cristales para ello. ¡Sólo vosotros seréis capaces de conseguirlo!





UN PATO CON ANSIAS DE JUSTICIA

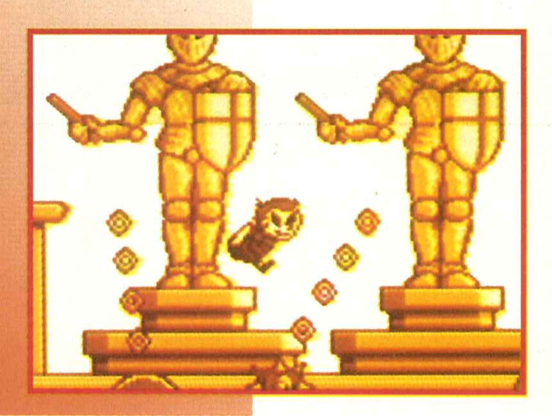
De la mano de Capcom va a llegar muy pronto a vuestra Game **Boy Darkwing Duck, un auténtico pato justiciero** que hará palidecer a muchos héroes de pacotilla que andan por ahí sueltos. El genial palmípedo tendrá que usar todos sus recursos para derrotar a los seis cabecillas de una malvada organización, sin olvidar a sus múltiples secuaces. **Los siete niveles del juego y sus zonas secretas de bonificación** os mantendrán tardes enteras ocupados en defenderos con vuestra capa, saltar, agacharos o disparar una mortífera pistola de gas. Confiamos en vosotros. ¡La justicia está en vuestras patas... que diga manos!





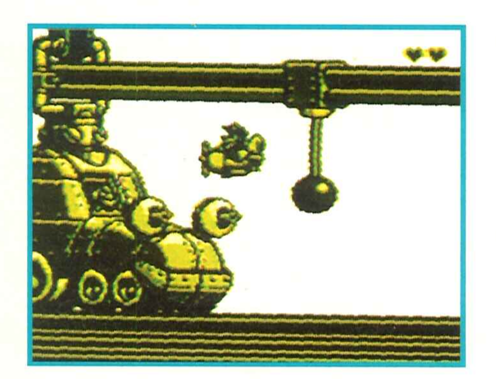
LA FAMILIA DE LA DIVERSIÓN

Todos los fanáticos de la Familia Addams estáis de suerte, sobre todo si tenéis una Game Boy, ya que **pronto podréis disfrutar de Pugsley's Scavenger Hunt,** el nuevo cartucho de Ocean. Representando el papel de Pugsley, deberéis encontrar un sinfín de objetos que se encuentran distribuidos en la mansión de los Addams. Para ello, tendréis que saltar, correr y moveros a toda prisa, si no queréis acabar congelados en la nevera o ahogados en la bañera de la sorprendente casa.



UN BALOO DE ALTOS VUELOS

El simpático oso del Libro de la Selva, de la mano de Capcom, se ha puesto a los mandos de su avioneta de transporte **en la adaptación para Game Boy de Talespin**. Como en anteriores versiones, el objetivo será derrotar al malvado Don Carnage, para lo cual contará con la ayuda de su amigo el tigre Shere Kan, así como de otros personajes un tanto locuelos pero graciosos.



VUELVEN LAS FUERZAS DEL IMPERIO

¿Quién era el iluso que creía haber derrotado para siempre a las malvadas fuerzas del Imperio de Darth Vader? Si hay alguno, que se vaya desengañando, puesto que **pronto va a tener que volver a enfrentarse con ellas en Super Empire Strikes Back para Super Nintendo**. Tras Super Star Wars, Lucas Arts está dispuesta a alucinarnos nuevamente con esta aventura de 12 megas, en la que se utiliza por igual el modo 7 y la perspectiva horizontal. Una auténtica maravilla para los sentidos.



A TODO MARSHAL

Por JC Kid & Marshal Rosenthal

• Seguro que muchos de vosotros estáis esperando el estreno de la película basada en las aventuras de nuestro héroe favorito de Nintendo: el genial Mario. Lo que tal vez no sabéis es que **en Estados Unidos se ha desatado una auténtica "mariomanía"**, con todo tipo de juguetes y simpáticos artilugios inspirados en los personajes del videojuego. El "rey de la pizza" y su compañero Luigi están representados por unas figuras de 30 cm. de alto, que hacen las delicias de niños y mayores. Pero no para ahí la cosa: todos los demás personajes tienen su muñeco correspondiente, y existe hasta un desternillante chisme llamado Devo Chamber Playset que los convierte en Goombas, que son unos gordinflones con cabeza de alfiler

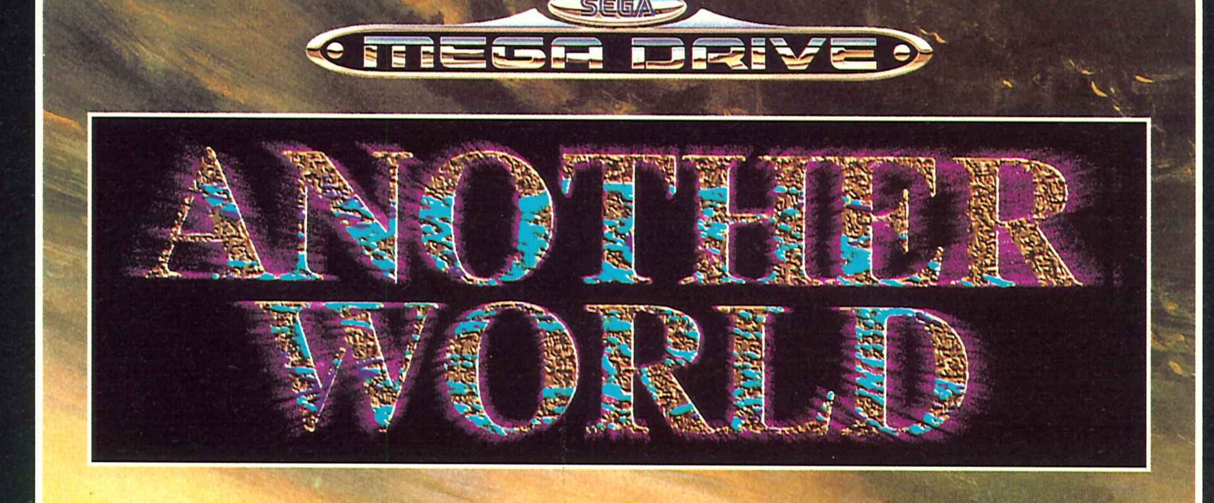
• Por supuesto, **también los luchadores callejeros del incomparable Street Fighter II tienen su réplica juguetera** , incluso en forma de relojes, llaveros, patines y lapiceros. La autora de esta colección de muñecos es una empresa llamada Hasbro Toys, que nos presenta a todos los bravucones sin excepción, e incluso hace que nos tronchemos de risa con artilugios como el Sonic Boom Tank de Guile y el Beast Blaster de Blanka y Chun-Li.

• **¿Quién de vosotros no ha soñado con un aparato capaz de hacer compatibles los juegos de todas las consolas?** Nosotros también lo hemos hecho, y os aseguramos que nos ha alegrado mucho saber que estamos un poquito más cerca de ese sueño, **gracias a un producto llamado CDROM**, fabricado y comercializado en Estados Unidos por Compton's NewMedia. Este aparato pone en práctica el nuevo sistema M.O.S.T. (Sistema Tecnológico de Operación Múltiple). **Esta técnica permite el acceso a un solo disco**, desde una variedad de formatos entre los que se incluyen el DOS, Windows, Macintosh y el nuevo reproductor multimedia de Sony llamado MMCD. A partir de ahora, soñar será más fácil.

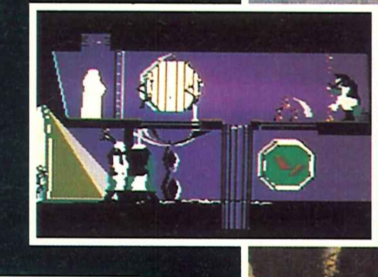
• Para sueños los que últimamente nos está suscitando Sega con su política comercial, que incluye **la venta en Estados Unidos de Streets of Rage 2 junto con la Mega Drive**, además de su "invasión" publicitaria en los medios de comunicación. Y no queda ahí la cosa, puesto que Sega ya tiene preparada su **réplica al chip Super FX. Se trata del Super Processing**, un dispositivo que multiplica la velocidad de la Mega Drive. ¡Hay que modernizarse, Sonic!

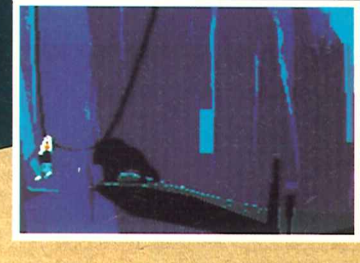
• Y ahora va una de ciencia ficción: un grupo de técnicos ha establecido un laboratorio de Sega en Estados Unidos, donde están dispuestos a programar sus propios juegos, al margen de las directrices de la compañía japonesa. **Este nuevo equipo se llama Sega Midwest Development Division**, y se ha tomado tan en serio su tarea que sólo permite la entrada a los visitantes bajo fuertes medidas de seguridad. ¡Un poco exagerados sí que son estos chicos!

• También Turbo Technologies, la compañía fabricante de la Turbografx, ha emprendido una política agresiva, que incluye el **canje de cualquier consola por la flamante Turbo Duo,** pagando, claro está, la diferencia.

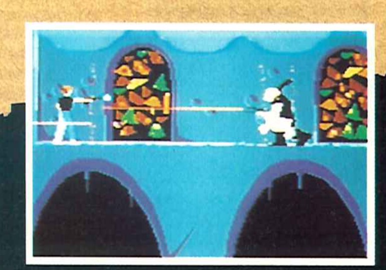


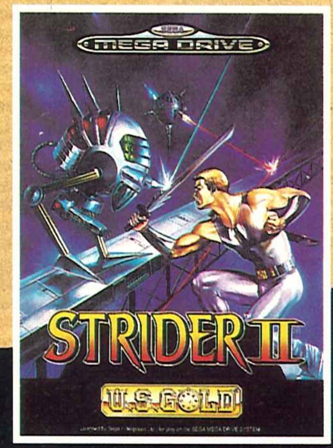
Un mundo aparte en videojuegos. Una aventura sin precedentes al límite de la fantasía, donde el científico Lester Chaykin lucha por sobrevivir en un planeta inhóspito y sembrado de peligros.
Su programación ha costado 2 años y algunas secuencias han sido rodadas sobre imagen real con actores de cine. El sonido, que incluye voces de actores, es igualmente alucinante. La música cambia en función de cada situación.





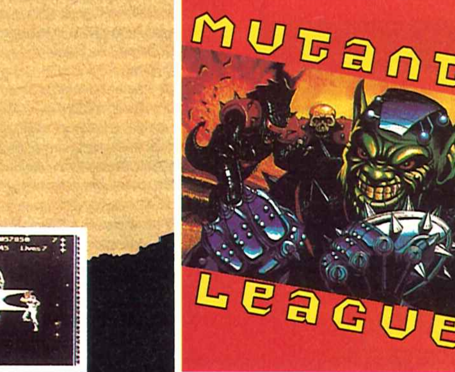




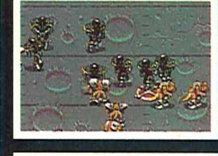




El alucine de la primera parte elevado a la máxima potencia. Increíble animación, gráficos de primera... y voces digitalizadas (a nivel conversación). ¡Mide tus palabras! Tú eres un agente secreto que trabaja en una misión del futuro. ¡Atención!: ''Tus movimientos están siendo vigilados.'









Un auténtico simulador de fútbol americano. La fauna más inverosímil forma 16 grotescos equipos: aliens, trolls, esqueletos, robots, super humanos...
Armados con bombas y misiles pueden hacer estragos en 19 campos sembrados de trampas.
Monstruosos gráficos, animaciones superdetalladas. ¡Salta al campo si te atreves! Elige 1 ó 2 jugadores. Y si quieres, repite la jugada.

Unitros

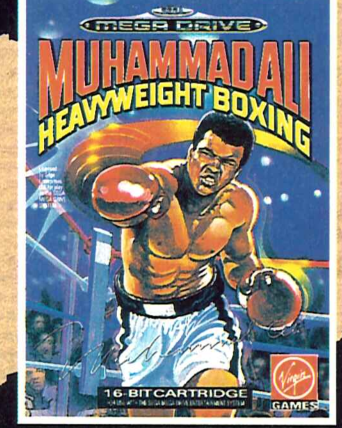


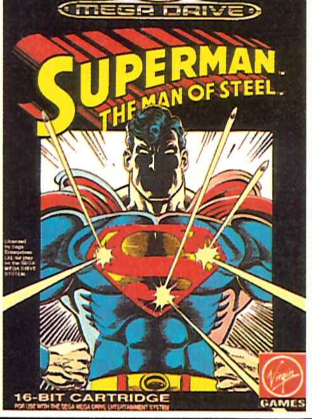


Conviértete en piloto de combate con este ultramoderno simulador de vuelo. Equipado con el máximo poder devastador que puedas imaginar. Cañones, misiles aire-aire y aire-tierra. Visión nocturna de gran alcance. Sistema AWACS de radar para reacción rápida. Instrumentación completísima e información en pantalla. Gráficos en 3D de alta calidad y poligonales. ¡¡Rompe la barrera del sonido!!



La última estrella de las plataformas buscándose la vida entre los diferentes niveles de dificultad. La realidad te persigue por alucinantes pantallas. Recorre una pasada de ambientes en busca de preciosas fichas. Ponte las gafas de sol. Sus gráficos te van a deslumbrar. ¿Te gustan los cangrejos? ¡Cómete todos los que pilles! SPOT. ¡Todo un fichaje!



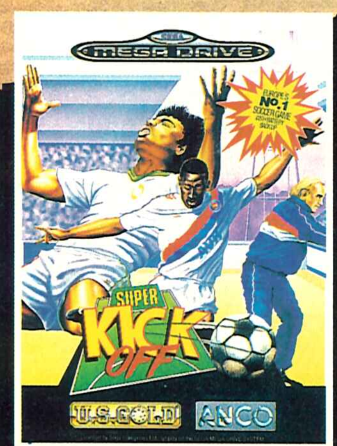


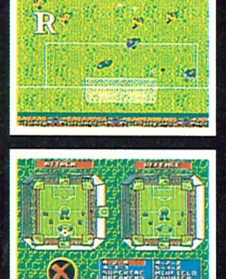




El boxeador más grande de todos los tiempos y todos los pesos ha llegado a tu consola. ¡Ponte los guantes! En el ring deja que hablen los puños. Castígales donde más les duela. Son mantequilla para ti. Tú eres Cassius Clay. ¡¡El mejor!!

¿Tienes Kriptonita? Más te vale. Enfúndate en el traje de tu héroe y pon las cosas en orden. ¡El aire es tuyo! ¿Y la tierra? De ti depende, lo peor no ha empezado, habrás de emplear tus malas artes para combatir el mal sobre cualquier plataforma y ante cualquier mutante.





El juego de fúlbol más premiado en la Mega Drive. Excelentes gráficos. Versión rápida y normal. 2 jugadores. Se puede elegir campo, condiciones atmosféricas, jugadores...





EN BUSCA DE LA MÁQUINA DEL TIEMPO

Si alguna vez habéis soñado con viajar a través del tiempo, la firma Renovation os lo va a poner un poco más fácil con **Time Gal, un nuevo y espeluznante juego para Mega CD**. En él experimentaréis la sensación de moveros a una velocidad de vértigo por diferentes épocas de la historia.

Vuestra misión consistirá en atrapar a la pérfida Luda, que ha robado una máquina del tiempo y está dispuesta a cambiar el curso de la historia de la humanidad. A lo largo de la aventura os veréis envueltos en un combate aéreo de la Segunda Guerra Mundial, embarcaréis en un antiguo galeón español, e incluso haréis frente a unos feroces dinosaurios sacados de la Edad de Piedra. Y todo ello con la calidad alucinante del Mega CD.





SEGA LANZA UN NUEVO PACK CON FLASHBACK COMO PROTAGONISTA

A los Mega Pack y Mega Acción de Sega **se les acaba de unir un revolucionario paquete** que tiene al juego de juegos para Mega Drive como protagonista. **«Flashpack»**, que así se llamará el invento, llevará en su interior, además de la consola, dos control pad, el inefable Sonic y el genial e inconmensurable Flashback.

El pack será a puesto a la venta de forma inminente al precio de 26.000 pts + IVA.

SUPER MARIO BROS, PRONTO EN TODOS LOS CINES

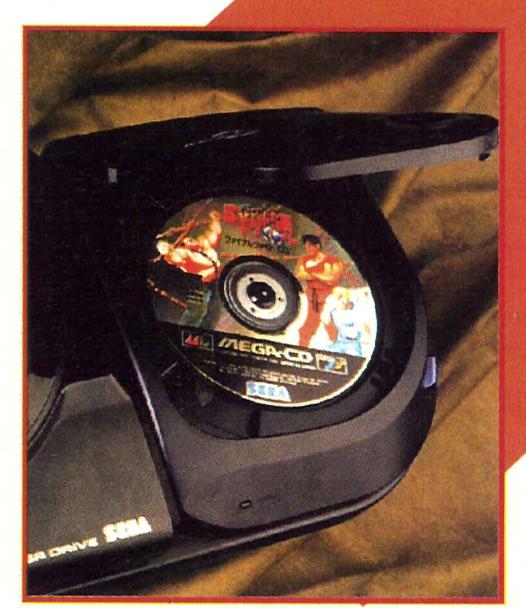
La versión peliculera de las hazañas de Mario, Luigi y Yoshi ya tiene fecha de estreno. Fuentes de la Warner Bros, que es la productora que se ha encargado de hacer realidad el film, han confirmado que **el día 2 de julio se presentará uno de los éxitos cinéfilos del verano.**

Por si acaso no estáis al tanto de esta movida de la pantalla grande, os explicaremos que **«SMB» es una versión del mundialmente famoso arcade de Nintendo,** que relata las aventuras de dos fontaneros que se encuentran en una dimensión desconocida, poblada por seres malignos e impresionantes dinosaurios. Bo Hoskins («Roger Rabbit») y John Leguizano serán los encargados de dar vida al par de simpáticos currantes, mientras que Dennis Hooper adoptará el papel de malvado Koopa.

El film ha sido producido por Roland Joffe («La Misión», «La ciudad de la Alegría») y de los efectos especiales se ha encargado el mismo equipo que realizó los de la espectacular serie televisiva «Max Headroom», encabezado por Ricky Morton y Annabel Jankel.

MEGA CD, EN SEPTIEMBRE A LA VENTA

Ya es definitivo. **El Mega CD estará en la calle a mediados del próximo mes de septiembre.** Feliz noticia, ¿verdad? Habíamos hablado tanto de este artilugio, que ahora, cuando por fin se anuncia oficialmente su lanzamiento, no nos lo podemos creer. Pero sí, chicos, creedlo. Y si os habéis sorprendido, no bajéis la guardia, porque nos hemos enterado de que el Mega CD que aparece en todas las fotos que han publicado las revistas, no va a ser el que se distribuya en Europa. Los señores de Sega han pensado que ese ya estaba muy visto, y **se han sacado de la mesa de diseño una auténtica monería compacta y muy versátil que responde al nombre de Mega CD 2.**



Lo positivo de este cambio es que esta máquina **resultará más barata.** Primero, porque al ser más pequeña se necesita menos material. Y segundo, porque su diseño ha permitido crear placas con varios circuitos en uno solo.

El lanzamiento del Mega CD se verá acompañado de un total de 25 títulos -¡¡¿¿25??!!- a cuál más impresionante. Para que os hagáis una idea, ahí van algunos: Final Fight, Jaguar XJ 220, Sherlock Holmes, Batman Returns, Wing Commander, Dracula, Chuck Rock 2 o el increíble Thunder Hawk.

TINY TOON Adventures

GAME BOY — KONAMI — TINY TOON Adventures — BABS' BIG BREAK

KONAMI — TINY TOON Adventures — Nintendo Entertainment System

TINY TOON Adventures — BUSTER BUSTS LOOSE! — SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM — PAL VERSION

NUEVO!



Pantalla: Versión Super Nintendo

Atrévete con los Tiny Toons

Ya puedes disfrutar de otro fantástico videojuego de Konami para las tres consolas de Nintendo: Game Boy, Super Nintendo y NES.
Un magnífico título para jugar con Buster Bunny, Plucky Duck, Hamton y muchos más. ¡Con gran calidad de gráficos y sonido de primera!
Tiny Toon Adventures.
La nueva dimensión para tu consola de videojuegos.
!Alucinante!



Pantalla: Versión Super Nintendo

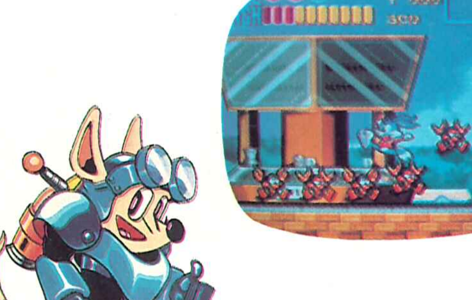
- Originalidad: 8
- Gráficos: 9
- Animación: 9
- Sonido: 8
- Valoración Global: 9





KONAMI®

Super Entretenimiento con videojuegos





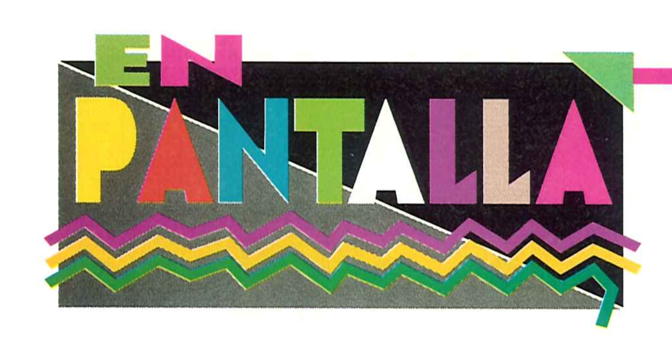




Pantalla: Versión Super Nintendo



Para más información, llama al teléfono del Club Nintendo de Erbe: 91 – 5628301

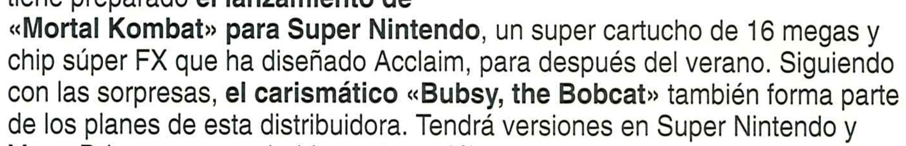


ARCADIA, EN MARCHA UNA NUEVA DISTRIBUIDORA

Hace bien poquito tiempo hemos recibido la feliz noticia de que una nueva distribuidora de videojuegos ha desembarcado en nuestro país. **Su nombre es Arcadia y sus pretensiones, conquistar el mercado de pleno.** Para ello, han puesto manos a la obra y se han hecho con las licencias de tres importantes compañías: Acclaim, Ocean y Accolade. Pero echemos un vistazo a los cracks que esta recién llegada va a distribuir.

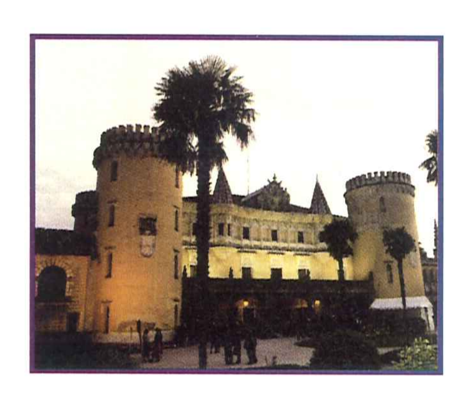


Para empezar con la movida, Arcadia tiene preparado **el lanzamiento de «Mortal Kombat» para Super Nintendo**, un super cartucho de 16 megas y chip súper FX que ha diseñado Acclaim, para después del verano. Siguiendo con las sorpresas, **el carismático «Bubsy, the Bobcat»** también forma parte de los planes de esta distribuidora. Tendrá versiones en Super Nintendo y Mega Drive, y muy probablemente podáis disfrutar de él en el mes de septiembre.



Pero la sensación de la temporada será sin duda **el «Parque Jurásico» en versión Super Nintendo**. Se trata de una soberbia adaptación del libro de Michael Crichton, que «sólo» le ha costado a Ocean 500 millones de pesetas, y que promete un montón de sorpresas.





UNA NOCHE DE MAGIA Y SEGA

Sega está tirando la casa por la ventana. Y prueba de ello fue la noche mágica que organizó en el Castillo de Viñuelas. La idea, desde luego, fue original a más no poder: unos 1.000 comensales, cena para todos y la mejor magia del momento, a cargo de los señores Tamariz, Juan, Blue, Gaetan y Carroll, Pepe. Y los resultados, excelentes. **La campaña de presentación de los nuevos packs de Sega** fue algo difícil de superar.

HOLLYWOOD CARS: COCHES "DE PELÍCULA"

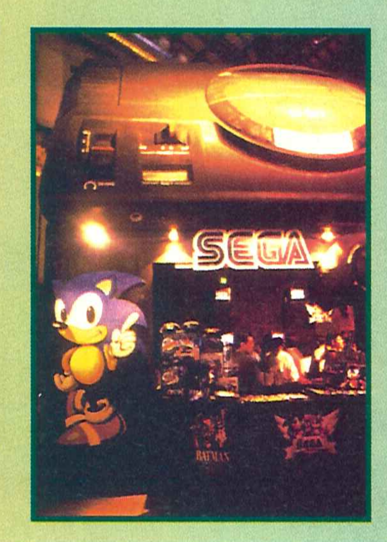


La olímpica **ciudad de Barcelona** ha recibido con los brazos abiertos una curiosa exposición llamada Hollywood Cars. Como bien indica su nombre, la muestra **recogía la más espectacular y auténtica colección de automóviles, famosos por la industria cinematográfica,** que se haya visto nunca. **Uno de los participantes de tan magnífica exposición fue la compañía Sega**, ya que sus videojuegos han versionado gran parte de estos clásicos del cine.

Su espectacular stand estaba formado por una curiosa «baticueva», coronada en su parte superior por una gigantesca Mega Drive, y cuya decoración interior consistía en un extraordinario catálogo de monitores con sus respectivas consolas, dispuestas para ser usadas por todos los visitantes. No hay que ser muy avispado para adivinar que este «rinconcito» fue uno de los más saturados de la muestra en todo momento.

Por lo demás, allí se pudieron observar el aparatoso furgón de los «Cazafantasmas», la camioneta de las Tortugas Ninja, la supermoto de Terminator, los superfuturistas automóviles de «Regreso al futuro», la «jaula» de Robocop e incluso al mismísimo Kit (alias «El coche fantástico»).

La mayor parte de las películas representadas tenían su propio espectáculo. Así se pudieron presenciar escenas reales de Batman (incluido el doble de Prince), Mad Max, acompañado de todos sus «guerreros de la carretera», y hasta una simpática y maravillosa representación del maestro «Charlot».



Para quien se haya quedado con las ganas de disfrutar de esta maravillosa exposición, decirle que **aún tendrá otra oportunidad de hacerlo, el próximo mes de julio, en Madrid.**

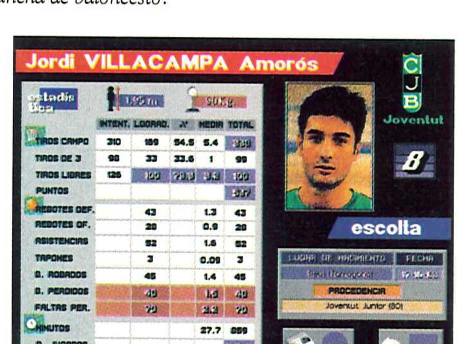
Si además de tu CONSOLA tienes un ordenador PC, ya puedes comprar el programa de baloncesto más completo y al mejor precio: 1.995.-Ptas.



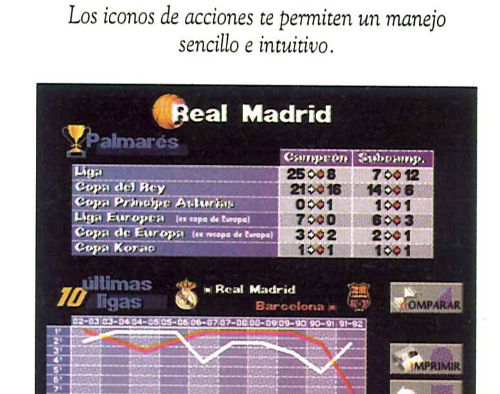
Espectaculares gráficos VGA, animaciones digitalizadas, músicas y efectos sonoros para Speaker y Sound-Blaster te trasladan a una auténtica cancha de baloncesto.

Los iconos de acciones te permiten un manejo sencillo e intuitivo.

Elige equipo entre los 8 mejores de los Play-Offs 93'.



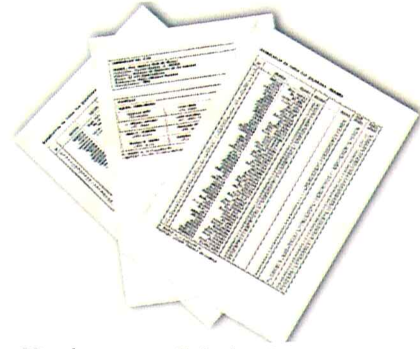
Consigue información detallada de todos los jugadores y entrenadores en 88 fichas gráficas.



Compara los palmarés de los equipos, tienes hasta 56 posibilidades diferentes.



Compara las estadísticas de los jugadores o sus equipos según 20 criterios diferentes.



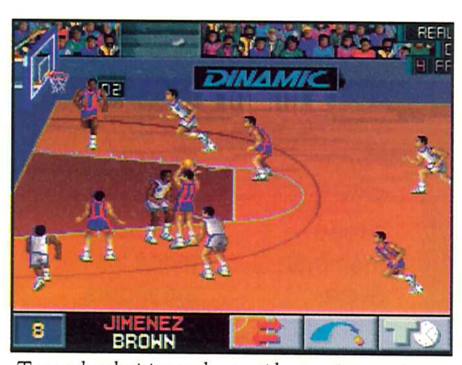
Visualiza en pantalla los listados comparados o realiza copias impresas en papel.



Participa en los Play-Offs por el título en cuartos de final, semifinales y final.



Selecciona quinteto inicial, cambia jugadores, pide tiempos muertos, elige jugada...



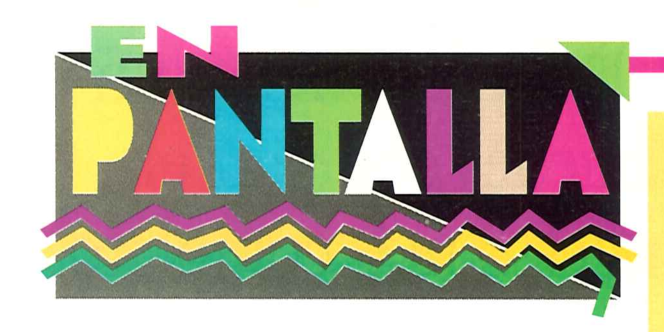
Tomas las decisiones, los partidos son interactivos y tú el entrenador de tu equipo favorito.



Producido por DINAMIC MULTIMEDIA para sacar el máximo partido a tu PC.

¡Ya a la venta en tu kiosco!

PEDIDOS CONTRA REEMBOLSO: Tel. (91) 654 61 64



CUANDO ALAIN PROST GANA, SEGA GANA





El domingo 9 de mayo fue una fecha especial para Sega. Alain Prost, a los mandos de su Williams-Renault, se llevó de calle el G.P. de España de Fórmula 1, y **un Sonic brilló en lo más alto del podio de Montmeló.** Bueno, en el podio, en ambos laterales de la máquina del francés y de Derek Hill (el otro piloto de la escudería), en los espejos retrovisores, en el casco... en todos sitios. Alain Prost se llevó los puntos, pero fue Sega la que ganó.

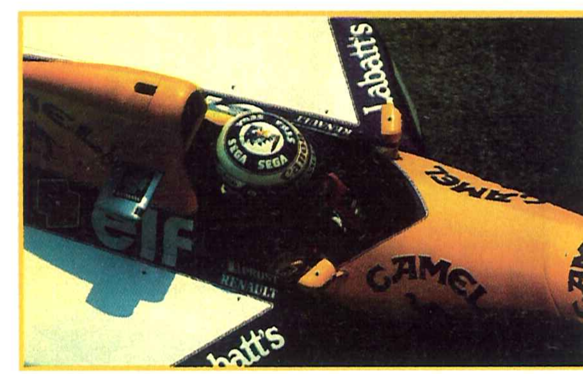
La multinacional japonesa se ha metido de lleno en el gran circo de la F-1, y ha apostado a ganador. Sus logos, nombres y Sonics se ven desde todas partes y en todos los sitios: el autobús de Williams, los monos de los pilotos, las máquinas, los circuitos en que se corre...

Hobby Consolas fue testigo de todo ello porque, gracias al interés de Sega por este tema, un equipo de la revista pudo presenciarlo en directo y desde la mejor posición: los boxes. Allí, un relaciones públicas de la escudería nos explicó todo lo relativo al bólido de Prost - que por cierto estaba desmontado- y nos habló de las técnicas de vanguardia que se utilizan para controlar la mecánica del coche: un par de grandes ordenadores que compartían presencia estelar con el Sonic y una Mega Drive eternamente conectadas.

Fue simplemente alucinante, y vino a demostrar, también, que a Sega le van los deportes y que siente especial atracción por la F-1. Por lo que respecta al deporte, **fijaos en la lista de eventos que patrocinan: la Vuelta Ciclista a España, la Liga inglesa de fútbol, la escudería Williams...** Y por lo que se refiere a la Fórmula 1, haced memoria: Super Monaco G.P., Ayrton Senna GP2 y, **en breve, Williams GP,** otro cartucho de bólidos que superará a todos los anteriores, gracias a la ayuda del mejor coche de la F-1.







LLEGA LA REALIDAD ABSOLUTA

LLEGA LA MEMORIA INTEGRAL

LLEGA EL SONIDO TOTAL

DE USO EXCLUSIVO
PARA USUARIOS DE MEGA DRIVE



NEO GEO, AL ATAQUE





Aprovechando el cambio de distribuidor -SISCOMP GAMES se ha hecho con los derechos de esta máquina en detrimento de LASP-, la consola más potente del mercado se ha lanzado al ataque de una forma definitiva.

La táctica que ha elegido el nuevo distribuidor oficial para invadir el mercado, se centra sobre todo en dos puntos. El primero de ellos, **una clara bajada de precios, que lleva a las 54.000 pts. a este aparato de lujo.** Y el segundo, **el lanzamiento de fortísimos títulos** que ha empezado con el cañero **«Three Count Bout»,** y va a continuar con algunos ejemplares que ahora mismo pasamos a adelantaros. ¡Abrid bien los ojos, que empieza lo bueno!

Lo primero en llegar será **«World Heroes 2»**, la segunda parte del campeonato de golpes más increíble logrado en NEO GEO. Sobre un cartucho de 100 megas y con la categoría de Alpha (Thras Rally, World Heroes) detrás, este crack de la lucha promete superar todo lo visto hasta el momento para esta máquina. Catorce luchadores, nuevos escenarios, viajes a través del tiempo y todo tipo de llaves supremas, hablan bien a las claras sobre lo que puede llegar a hacer.

A esta proeza de la técnica le seguirá Alpha Mission II, un cartucho made in SNK que rozará la barrera de los 100 megas y alucinará a los enamorados del matamarcianos perfecto. Syd, la nave protagonista de la primera misión, regresa a la constelación que la vio triunfar. Pero esta vez será más difícil, y por eso se trae a un compañero y se abastece de nuevas armas. Alpha II **llevará incorporado el sistema de sonido Sphero Symphony,** una gozada para los oídos, que anuncia a voz en grito sus efectos tridimensionales.



Otro de los imprescindibles será **Sengoku 2,** un mega cartucho de samuráis y guerreros a tropel, ambientado en el Japón de las dinastías. A los que estéis acostumbrados a gozar de los gráficos de Neo Geo, los escenarios y personajes del juego os sorprenderán hasta límites extremos.

Pero los que no hayáis visto más que alguna pantalla que otra de juegos para esta máquina, os va a dejar patas arriba.

Ya en breve, n**o os perdáis dos cartuchos típicamente yankees.**

Football Frenzy, un fútbol americano con 48 equipos en competición, zooms de todos los colores y jugadores que se salen de la pantalla; y League Bowling, un juego de bolos con gráficos en tres dimensiones, para echar unas partiditas.

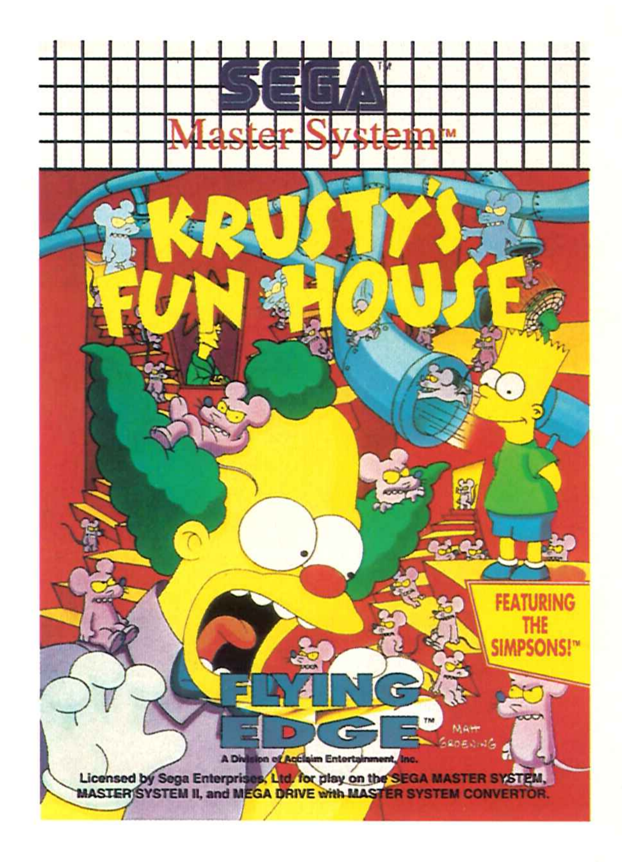




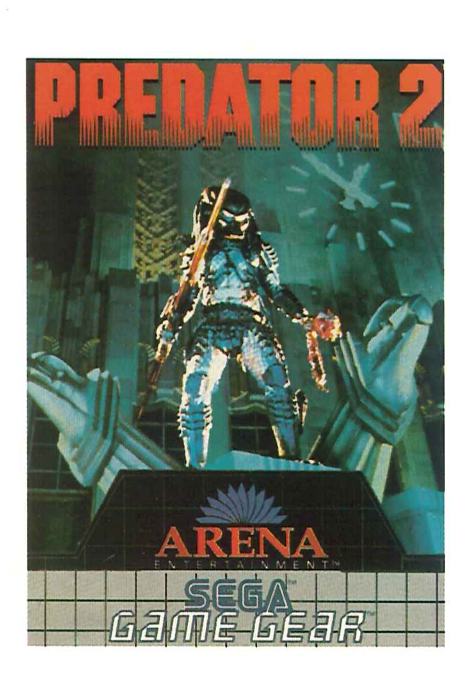
JUEGOS DE



La más desafiante aventura de Spiderman® en la que tendrá que enfrentarse a los Sinister Six™: Dr.Octopus™, Electro™, Sandman™, Mysterio™, The Vulture™ y Hobgoblin™. Sólo con tu ayuda, Spiderman® podrá evitar que esos seis malvados dominen el mundo.

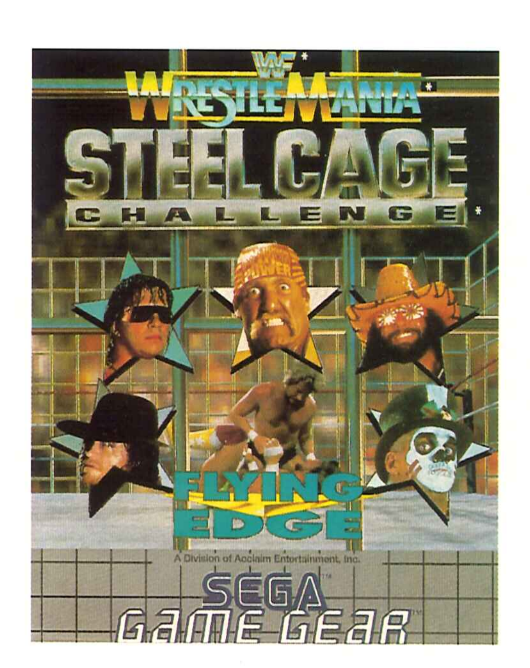


El alienígena más sanguinario de la galaxia ha vuelto a nuestro planeta. ¿Serás capaz de evitar que el cazador humano vuelva a ser cazado?



OTRA GALAXIA

Acepta el reto más desafiante de la lucha libre. Podrás realizar todos los movimientos de tus héroes favoritos de la WrestleMania hasta que te enfrentes al único superviviente dentro de la Jaula de Acero.



Disponible también en Master System

Mi parque de atracciones está infestado de ratas y mi buen amigo Bart ha colocado una serie de trampas para hacer caer en ellas a los malditos roedores. ¿Te consideras capaz de ayudarme a freírlas, explotarlas y 'krustificarlas' para poder limpiar mi parque?

Disponible también en Game Gear

Un juego loco y divertido, como los Dummies, quienes no dudarán en hacerse pedazos para que tú te partas de risa.

Disponible también en Game Gear





Distribuido por:



Pº de la Castellana, 52 - 28046 MADRID
Tel: (91) 561 0197 - Fax (91) 562 75 05



PIRATERIA NO, GRACIAS

La piratería está comenzando a convertirse en un problema importante. Mientras las compañías serias como Sega o Nintendo hacen esfuerzos tremendos por lanzar sus productos en las mejores condiciones posibles, unos cuantos delincuentes se aprovechan de la situación dedicándose a poner a la venta una serie de consolas y cartuchos ilegales que, a pesar de que en principio tienen el atractivo de que resultan algo más baratos, a la larga pueden salirnos a todos muy caros.

Ante tan alarmante situación, -que está creciendo día a día- Sega y las compañías distribuidoras de Nintendo **han decidido pasar a la acción.** Lógico. No sería normal que se quedaran cruzadas de brazos mientras unos cuantos oportunistas **se aprovechan vilmente de todo el trabajo, dedicación y dinero** que estas compañías están invirtiendo **para que sus consolas y cartuchos sean los que ofrecen un mayor nivel de calidad.**

La piratería es delito

Pero expliquemos **porqué la piratería es tan peligrosa para todos.**

Las compañías oficiales **gastan miles de millones de pesetas** en pagar a sus programadores, efectuar grandes y atractivas campañas publicitarias, comprar licencias de películas y libros, o invertir en investigación para que sus técnicos trabajen sobre nuevos proyectos **que mejoren la calidad de los videojuegos.**

Todo esto forma un complejo entramado del que los piratas vienen a aprovecharse de una forma no sólo desleal, sino además **completamente ilegal.** Ellos no corren riesgos económicos: **se limitan a aprovecharse del esfuerzo de otras compañías** y se dedican a vender consolas con nombres y apariencia que recuerdan a las originales, o cartuchos en los que incluyen un montón de juegos conocidos **-la mayor parte de las veces inacabados-**, y los venden a un precio algo más barato que los auténticos.



Nintendo ha sido quien más ha sufrido el azote de los piratas. Pero ahora Sega también está empezando a vivir el problema de una manera alarmante. Arriba podéis ver dos cartuchos que contienen cada uno cuatro juegos para Mega Drive. Por supuesto, son copias totalmente ilegales. No os dejéis engañar: ¡¡Huid de ellas como de la peste!!

Pero este bajo precio que resulta tan atractivo en un principio, **no es más que una peligrosa trampa en la que hay que evitar caer.**

Como decimos, las compañías oficiales necesitan vender sus productos para poder seguir invirtiendo y continuar haciendo más y mejores cartuchos. Pero **si compráis productos piratas, este dinero se pierde en las redes de los traficantes internacionales de videojuegos** y no van a ninguna parte (bueno quizás a alguna lujosa mansión en las afueras de Hong Kong). De esta forma, las compañías serias dejan de tener beneficios, sus empresas no resultan rentables... y tienen que acabar cerrando y, por tanto, **dejando de hacer cartuchos.**

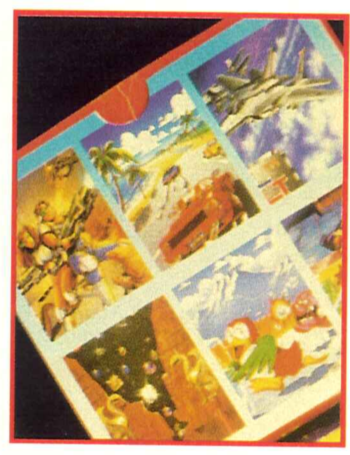
RAZONES PARA COMPRAR PRODUCTOS ORIGINALES

1.- Las consolas originales ofrecen una garantía y un servicio técnico permanente. Si se te estropea, tanquilo, ellos se encargarán de arreglártela.
2.- Los juegos originales también tienen una garantía, ya que están hechos con materiales de primera calidad.
3.- Los cartuchos originales siempre van acompañados de sus correspondientes libros de instrucciones traducidos al castellano.
4.- Los cartuchos originales siempre vienen con el juego completo... ¡Otra cosa es que tú consigas completarlo!
5.- Si tienes una consola original y le metes cartuchos originales... ¡Todo irá perfecto!

6.- Comprando productos originales contribuyes a que las compañías oficiales puedan seguir subsistiendo y, por tanto, sigan haciendo más juegos y mejores.

RAZONES PARA NO COMPRAR PRODUCTOS PIRATAS

1.- Como se te estropee una consola pirata... ¡ya puedes ir a reclamarle a Rita La Cantaora.
2.- Los cartuchos piratas están hechos con plasticucho del malo, cartoncillo barato y las carátulas suelen ser, en el mejor de los casos, fotocopias en color.
3.- Las instrucciones de los juegos piratas te ofrecen una exaclente oportunidad de aprender japonés o filipino por la vía rápida.
4.- Los cartuchos piratas en la mayoría de las ocasiones sólo contienen las primeras fases de los juegos. ¡Y se suelen acabar cuendo empieza lo mejor!
5.- No sabríamos decirte con qué corres más riesgo, si metiendo cartuchos piratas en una consola original o metiendo cartuchos originales en una consola pirata. ¡Y no digamos ya si las dos cosas son piratas!
6.- Al comprar productos piratas evitas que las compañías oficiales pierdan beneficios y, por tanto, no puedan invertir en mejorar sus productos.



Game Gear empieza también a ser víctima de los pirateos. Estros packs de 6 en 1 son uno auténtico timo que debéis evitar a toda costa.

Sega y Nintendo pasan a la acción

Este problema está teniendo lugar a nivel internacional. Y España, por supuesto, es una de las mayores victimas. Por esta razón y antes de que el problema adquiera unas dimensiones alarmantes y la piratería acabe con el mercado, **Sega** y las distribuidoras de Nintendo **-Erbe y Spaco-**, han decidido aunar sus esfuerzos para tratar de **poner fin a esta desagradable situación.**

Algunas espectaculares medidas ya se han llevado a cabo. En los últimos meses se han efectuado **numerosas intervenciones en Bilbao, Barcelona, Valencia, Madrid y Las Palmas,** fruto de las cuales se han **requisado numerosas consolas, más de 10.000 cartuchos para Game Boy, N.E.S. y Sega y se han efectuado múltiples detenciones.** Como véis, la cosa va en serio.

Resumiendo

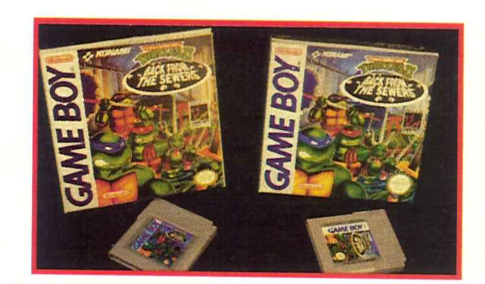
Por todo lo comentado, podemos sacar dos conclusiones importantes acerca de este grave problema. Primero, que **la piratería es un delito y comprar productos piratas ayuda a fomentar una actividad ilegal.**

Segundo, y quizás más importante, que **comprando productos piratas corremos el grave riesgo de acabar con el fascinante mundo de las consolas y los videojuegos.**

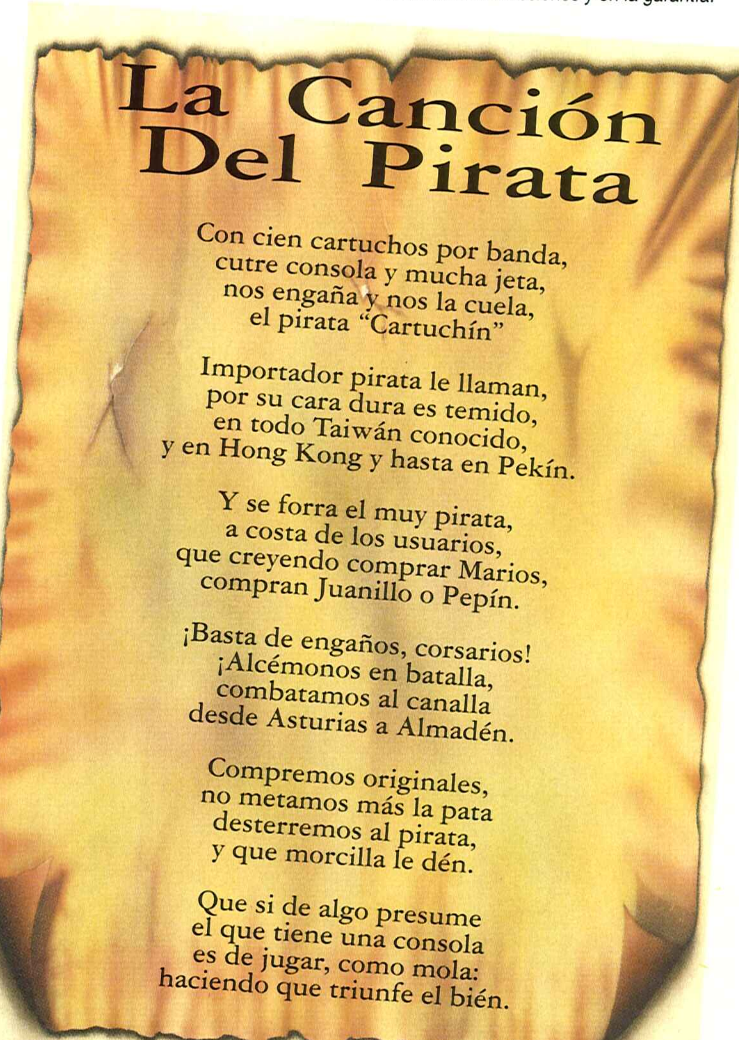
Avisados estáis. Ahora, que cada cual saque sus propias conclusiones y obre como le dicte su conciencia...

Cómo distinguir un producto pirata de uno oficial

- **Los cartuchos que traen varios juegos son siempre piratas.**
- **Los cartuchos piratas no suelen llevar logotipos ni nombres de ninguna compañía.**
- **Las consolas piratas suelen tener nombres que recuerdan a los de las originales y una apariencia similar.**
- **Los cartuchos piratas no suelen llevar ningún tipo de texto en las cajas, y cuando lo hacen nunca están en castellano.**



Algunas copias piratas llegan a ser reproducciones casi exatas. La diferencia suele estar en las instrucciones y en la garantía.



La Canción Del Pirata

Con cien cartuchos por banda,
cutre consola y mucha jeta,
nos engaña y nos la cuela,
el pirata "Cartuchín"

Importador pirata le llaman,
por su cara dura es temido,
en todo Taiwán conocido,
y en Hong Kong y hasta en Pekín.

Y se forra el muy pirata,
a costa de los usuarios,
que creyendo comprar Marios,
compran Juanillo o Pepín.

¡Basta de engaños, corsarios!
¡Alcémonos en batalla,
combatamos al canalla
desde Asturias a Almadén.

Compremos originales,
no metamos más la pata
desterremos al pirata,
y que morcilla le dén.

Que si de algo presume
el que tiene una consola
es de jugar, como mola:
haciendo que triunfe el bién.

EA SPORTS TE OFRECE


NBA
PORTER
30
BULLS
3
LAS EMOCIONES... LAS CAIDAS... L
MOLLER
24
NHLPA
TOCCHET
ROENICK
ROY
YZERMAN
BOURQUE
MOOG
LAFONTAINE
LEETCH
NBA is a registered trademark of NBA Properties, Inc. The individual NBA team insignias depicted are trademarks which are the exclusive property of the respective teams and may not be reproduced without the written consent of NBA Properties, Inc. National Hockey League Players Association and the logo of the NHLPA are trademarks of the NHLPA and are used under license by Electronic Arts. John Madden Football '93 and EA Sports are trademarks of Electronic Arts. PGA TOUR is a registered trademark.
Original Nintendo Seal of Quality
THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.
BULLS VS BLAZERS
AND THE NBA PLAYOFFS
NHLPA HOCKEY
93
ELECTRONIC ARTS
JOHN MADDEN FOOTBALL '93
PGA TOUR GOLF
LICENSED BY
Nintendo
NINTENDO ®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM TM, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

JOHN MADDEN 93

AS JUGADAS Y LAS REPETICIONES.

PGA TOUR

Bulls vs. Blazers And The NBA® Playoffs™, NHLPA™ Hockey '93, John Madden Football™ '93, y PGA TOUR® Golf son los juegos de deporte más vendidos del mundo. ¿Por qué? Porque en EA tenemos el siguiente dicho: "Si es asi en la realidad, tiene que ser igual en la pantalla".

No más modificaciones de las reglas para facilitar las cosas. No más jugadas preparadas para ofrecer lo que llaman "emoción".

Juega contra verdaderos profesionales, en condiciones reales y en canchas, pistas y estadios autenticos.

Por eso son los únicos juegos en los que los autoridades en la materia como el PGA TOUR, John Madden, el NBA, y el NHLPA están dispuestos a poner sus nombres.

Cinco millones de jugadores no pueden estar equivocados.

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION



Distribuido por: **DRO SOFT**, Moratin 52-4 Dch, 28014 Madrid.Tel: (91) 429 3835.



Bienvenido a un lugar en el que se sobrepasan los límites del entendimiento humano. Un lugar en el que la ciencia acaba y comienza lo impredecible. Bienvenido a un mundo jamás imaginado. Bienvenido a Jurassic Park.

Posiblemente muchos de vosotros ya conoceréis el tema sobre el que estamos hablando. Si habéis tenido la suerte de leer **un apasionante libro que se desarrolla en una isla habitada por dinosaurios**, o si habéis visto u oído por algún sitio de qué trata **la última y más espectacular de la películas de Steven Spielberg,** suponemos que estaréis dando saltos de alegría al descubrir que ese fenómeno llamado Jurassic Park **va a ser pronto también un videojuego.**

Pero no nos pongamos nerviosos y empecemos a contar la historia desde el principio.

TODO EMPEZÓ CON UN LIBRO

Todo comenzó hace casi dos años, cuando **Michael Crichton** escribió una interesante novela que narraba las aventuras de un grupo de personas que llegaban a una isla en la que se estaba preparando el proyecto del parque de recreo más increíble, más sorprendente del mundo: **un parque en el que las atracciones serían ¡¡dinosaurios reales!!.**

Como véis, el libro trata un tema que ha apasionado al hombre desde que comenzaron a encontrarse restos fósiles de estas criaturas que dominaron la Tierra durante millones de años y que, por motivos aún desconocidos, **se extinguieron para siempre.**

Millones de lectores de todo el mundo han disfrutado con este imaginario encuentro **entre los dominantes del planeta en el pasado y en el presente,** -el dinosaurio y el hombre-, quienes se encuentran por primera vez frente a frente y **se ven obligados a medir sus fuerzas para lograr su supervivencia.**

Esta curiosa y simple historia, que hasta el momento no había pasado de ser un simple tema de conversación para el domingo por la tarde entre unos cuantos amantes de los dinosaurios, **desde que Steven Spielberg puso sus ojos sobre ella, está llamada a convertirse en el fenómeno de masas más espectacular de los últimos años.**

JURASSIC PARK™

¡QUE COMIENCE EL ESPECTACULO!

Praparaos, pues, para **ver llegar la avalancha de Jurassic Park** que se iniciará este mes en Estados Unidos con el estreno de la película y que nos traerá **todo tipo de productos procedentes del Jurásico.** Camisetas, maquetas de dino-



JURASSIC PARK LA PELÍCULA

Spielberg y los dinosaurios: Una combinación terrorífica

"Esto no es Ciencia-ficcion, es ciencia-posibilidad". Steven Spielberg.



Steven Spielberg

*Steven Spielberg, el rey indiscutible del cine fantástico, **no podía dejar pasar ante sí la posibilidad de llevar a la pantalla grande una obra con tantas posibilidades de lucimiento.***

*Sin duda, para muchos de nosotros el que este prestigioso director haya asumido "la responsabilidad" de filmar una historia tan increíble, es toda una garantía de que **Tiranosauros, Velociraptores y Triceratops van a presentarse ante nuestros ojos con una apariencia tan real como la mente humana pueda llegar a imaginar.***

*El hecho de que la **Industrial Light and Magic** (¿os suena la Guerra de las Galaxias? y **Stan Winston** (ganador de dos Oscar a los mejores efectos especiales por Terminator 2 y Aliens) se hayan unido a su equipo, no nos hacen albergar ya ningún tipo de duda de que Jurassic Park -la película-, será el más apasionante de los sueños hecho realidad.*

Y para los cinéfilos, ahí van algunos datos relativos a la película más esperada de los últimos tiempos:

- ***Los protagonistas** serán Sam Neil, Laura Dern, Jeff Goldblum y Sir Richard Attenborough.*
- *La fecha de su **estreno mundial será el 11 de junio** de 1993 y se llevará a cabo, por supuesto, en Estados Unidos.*
- ***En Europa será estrenada en Julio,** aunque aún se desconoce la fecha definitiva de su estreno en España.*
- *Promete ser **la película con los efectos especiales más impresionantes realizados hasta la fecha.***
- *Será la primera película de la Universal que utilizará el nuevo sistema de sonido **"Digital Theatre".***
- *Cada día está mas cerca... **Prepárate para ir sacando la entrada en el cine más cercano.***

suarios, cómics, posters, pins y mil artilugios más están ya dispuestos para inundar nuestros hogares de **Tiranosaurios, Velociraptores, Compsognathus** y demás especies -teóricamente- extinguidas hace ya millones de años.

Pero entre todos estos productos hay, sin duda, uno que destaca sobre todos los demás. Estamos hablando, por supuesto, **de los videojuegos.**

Y es que es lógico que ante un estreno de semejante transcendencia, las dos grandes hayan atacado con toda su artillería pesada para conseguir que ninguno de los millones de usuarios que **Sega y Nintendo** tienen en todo el mundo se queden sin su versión correspondiente de Jurassic Park. Ello ha dado como resultado que, en unos meses, los afortunados poseedores de **una Mega Drive, una Super Nintendo, una N.E.S., una Master System, una Game Boy o una Game Gear** podrán cargar en sus consolas el cartucho que **les invitará a vivir una aventura inolvidable en el peligroso mundo de los dinosaurios.**

Jurassic Park -que será editado para todos los modelos de consolas Sega y Nintendo-, está llamado a ser el éxito más total del 93.

Sin embargo, y a pesar de que en unos meses no oiremos hablar de otra cosa que no sea Jurassic Park, hasta el momento todo lo relacionado con este tema está siendo llevado en el más impenetrable de los secretos.

PRIMERAS IMÁGENES EN EXCLUSIVA

El realizar este reportaje nos ha costado verdaderos esfuerzos ya que **ninguna compañía afirma tener la versión definitiva del juego** y bajo ningún concepto están dispuestas a que de sus oficinas salga cartucho alguno **que contenga versiones no definitivas de Jurassic Park.** Sin embargo, nuestras incesantes peticiones, algún que otro viaje relámpago y una ardua tarea de persecución, nos ha permitido, por un lado, ➤

JURASSIC PARK EL LIBRO

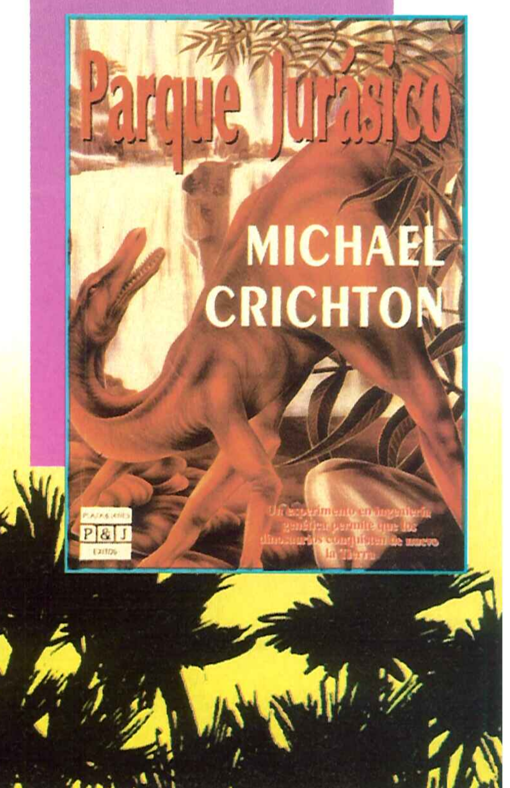
El origen

"Decides controlar a la naturaleza, y desde ese momento en adelante no encuentras más que problemas, porque no puedes hacerlo. Puedes construir un barco, pero no puedes crear el océano. Puedes construir un avión, pero no puedes crear el aire. Tus poderes son mucho más limitados que tus sueños". *Michael Crichton, escritor.*

Michael Crichton es el autor de la novela que ha sido la inspiración de este increíble fenómeno llamado Jurassic Park. Su argumento, -en el que se mezclan de una forma apasionante paleontología y ciencia-ficción-, nos lleva al interior de una isla remota del Pacífico en la que un grupo de científicos consiguen devolver a la vida a numerosas especies de dinosaurios.

A partir de ahí se abre la cápsula del tiempo y los dominantes de la Tierra en el pasado y en el presente -los dinosaurios y los hombres-, se encuentran por primera vez cara a cara.

Una novela totalmente recomendable. Desconéctate por unas horas de tu consola y lee Jurassic Park. No te arrepentirás.



LOS PROTA



HUMANOS

Dr. Alan Grant
Paleontólogo. Treinta y tantos años. Grant -el portagonista (humano) del libro, la peli y el juego-, vive concentrado intensamente en su trabajo (como los redactores de Hobby Consolas). Pasa la mayor parte de su vida excabando en busca de restos de dinosaurios. Odia a los niños, lo cual representa un problema para su novia/compañera, la doctora Ellie Sattler.

Dr. Ellie Sattler
Paleobotanista (vamos, que controla de plantas antiguas). Los veinticinco no los cumple, pero todavía tiene un tipo bastante atlético. Ambiciosa e impaciente, está enamorada de Grant y su mayor ilusión es casarse con él y tener hijos ¿¿¡¡!!??.

John Hammond
Anciano extraño de cuya calenturienta mente ha surgido la idea del Parque Jurásico. Por su culpa surgirán todos los problemas... ¡y por su culpa nosotros nos lo pasaremos triple!.

Dr. Ian Malcom.
Excéntrico matemático fanático defensor de la Teoría del Caos (que viene a decir poco más o menos que nada es predecible). Cree que el experimento que se quiere llavar a cabo en el Parque Jurásico es excesivamente complejo y está llamado al fracaso. (No así como el juego y la película del mismo nombre, que desde ya tienen el éxito asegurado).

Tim y Lex
Los nietos de John Hammond. Dos niños bastante repelentes -especialmente ella-, que son invitados al parque por su abuelo para poder analizar las reacciones de los niños en tan increíble centro de recreo. Le dan la nota ñoña-juvenil al tema.

Velociraptor
"Raptor" para los amigos

Dinosaurio carnívoro de aproximadamente unos **1,8 metros de longitud y movimientos extremadamente rápidos** (hay quien afirma que podían llegar a alcanzar velocidades de hasta 100 km/h.). Era **uno de los más terribles predadores** de cuantos existieron durante finales del Cretácico, como lo demuestran sus **garras retráctiles de más de 15 cm de largo, sus dientes largos y afilados y sus manos dotadas de unas poderosas uñas.** Cazaban en grupos, -a veces tan sólo por deporte-, soliendo sorprender a sus víctimas entre los arbustos. **Su forma de vida era absolutamente feroz y su inteligencia era equiparable a la de los chimpancés actuales.**

Dilophosaurio
El gran "Escupidor"

Pertenecía a la orden de los Carnosaurios, entre la cual se encontraban **algunos de los mayores carnívoros de cuantos han existido sobre la Tierra.** El Dilophosauro, -que vivió a principios del Jurásico y tenía **unos 6 metros** de longitud-, poseía la sorprendente cualidad de **poder escupir hasta más de cinco metros de distancia un veneno letal, paralizante, que cegaba a sus presas** y le dejaba en superioridad de condiciones a la hora de desgarrarlas con su poderosas patas delanteras o traseras. Su apariencia era amigable, similar a la de un canguro, y antes de iniciar su ataque mortal **emitía un curioso sonido, parecido a una carcajada.**

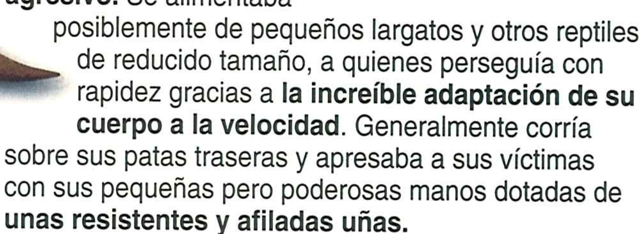
AGONISTAS

NO HUMANOS

Tiranosaurus Rex
El más terrible entre los terribles

Una definición perfecta para este feroz dinosaurio carnívoro de **más de 15 metros de longitud** podría ser la de: **La más agresiva de cuantas criaturas hayan pisado la Tierra.** Tiranosaurus Rex es, sin duda, el mayor predador que ha vivido jamás en el planeta y sus potentes mandíbulas, sus enormes dientes en forma de sierra, **su sorprendente agilidad en relación a su tamaño y sus agudizados sentidos de la vista y el olfato le convertían en el más temible de cuantos cazadores existieron en el Cretácico.** Habría podido tragarse a un hombre de un sólo bocado.

Compsognatus
Unos "Compis" nada deseables



A pesar de que este dinosaurio tenía un tamaño parecido al de un pollo -**algo más de 50 cm-**, era un **cazador veloz y sumamente agresivo.** Se alimentaba posiblemente de pequeños largatos y otros reptiles de reducido tamaño, a quienes perseguía con rapidez gracias a **la increíble adaptación de su cuerpo a la velocidad**. Generalmente corría sobre sus patas traseras y apresaba a sus víctimas con sus pequeñas pero poderosas manos dotadas de **unas resistentes y afiladas uñas.**

Brachiosauro
¿El animal más grande de la historia?

Hasta los últimos descubrimientos realizados en el año 1986, en los que se encontraron restos de **Seismosauros** que hacen suponer que estos animales llegaron a alcanzaron los **40 metros** de longitud, se pensaba que el Brachiosauro **era la criatura más enorme que había pisado jamás la Tierra.** No obstante, **sus 23 metros de longitud, sus más de 12 metros de altura y su peso cercano a las 80 toneladas** -aproximadamente lo mismo que una manada de elefantes-, le convierten en un saurópodo que se gana con todo merecimiento el calificativo de **gigantesco.** Sin embargo, a pesar de estas descomunales dimensiones, el Brachiosauro **era un animal amigable y sumamente pacífico,** que pasaba la mayor parte del día **alimentándose de las hojas y las ramas de los árboles.**

Triceratops
El toro del jurásico



De un tamaño un poco mayor al de un elefante, -**unos 9 metros-**, el Triceratops fue **uno de los dinosaurios cornudos más abundantes de su época**. Su nombre se debe a los **tres cuernos** que adornaban su enorme cráneo y su mayor dedicación consistía en **pastar en grandes manadas** por las extensas praderas de lo que es hoy América del Norte. A pesar de lo imponente de su presencia **no era feroz y sus cuernos los utilizaba más que para atacar para defenderse de las agresiones de otros grandes depredadores como el T-Rex.**

JURASSIC PARK

JURASSIC PARK SEGA

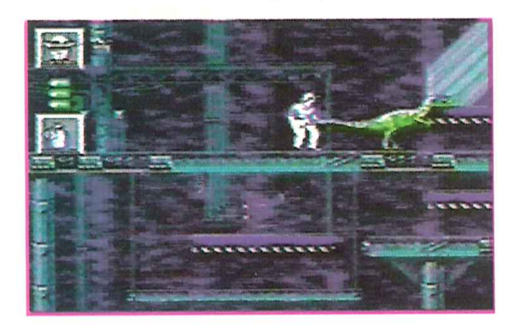
PALEONTÓLOGOS DEL MUNDO, ¡UNÍOS!



Sega no ha querido dejar escapar tan increíble licencia y lejos de "abandonar" el proyecto en manos ajenas, **ha decidido realizar las tres versiones de este título** -MegaDrive, Master System y Game Gear-, **con su propio equipo de programadores.**

Fruto de su trabajo está resultando un excelente juego de acción que, -aunque hasta el momento tan sólo hemos tenido acceso a **dos de las seis fases** de las que constará-, promete convertirse en un título rompedor.

El argumento de Jurassic Park en nuestras Sega nos invitará a convertirnos en el valeroso-a-la-fuerza Dr. Grant, eminente paleontólogo que se verá en

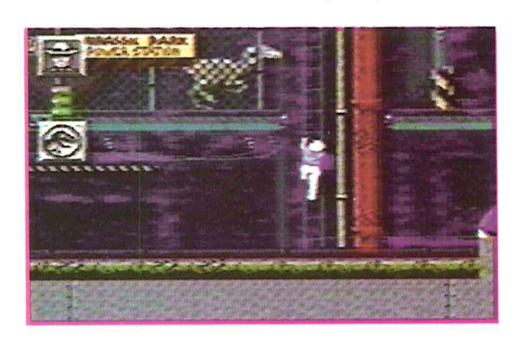


Pantallas de Mega Drive



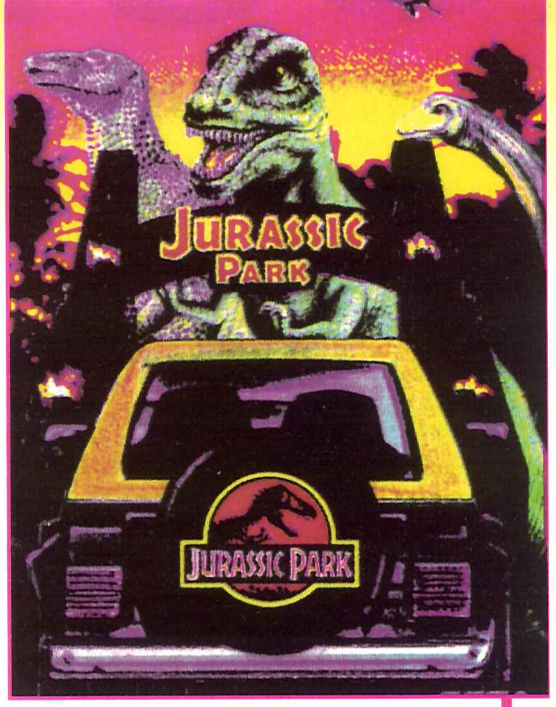
mil y un problemas frente a los temibles dinosaurios que habitan el Parque Jurásico y cuya misión consistirá en **rescatar a un grupo de personas que se encuentran en peligro.** Un argumento "típico', pero increíblemente resultón.

Como decimos, el alto secreto con el que se está llevando este proyecto sólo nos ha permitido contemplar personalmente dos de las fases del juego, pero nuestro servicio de espionaje ha tenido acceso a **otros datos** que pasamos



gustosamente a comentaros.

- La versión para **Mega Drive constará de seis fases** que nos obligarán a desarrollar distintos tipos de habilidades.
- El Dr. Grant, el protagonista, dispondrá de más de **seis tipos de armas** que irán desde rifles que disparan tranquilizantes hasta granadas de gas, pasando por cuerdas o lanzacohetes.
- No todo el juego nos invitará a la acción contínua, sino que en muchas ocasiones se nos obligará a tomar importantes decisiones estratégicas.
- La versión de **Mega Drive** dispondrá de **16 megas de memoria.**
- Las versiones para **Master System y Game Gear** se desarrollarán a lo largo de **cinco fases,** cada una de ellas con un dinosaurio protagonista.
- Y tampoco faltarán los **objetos a recoger:** kit de primeros auxilios, medicamentos, energía extra...
- Los cartuchos para **Game Gear y Master System** dispondrán de **4 megas.**





conseguir en **rigurosísima exclusiva un vídeo** procedente directamente de Japón en el que aparecen **dos breves escenas de la versión de Mega Drive,** y por otro **poder hacer unas cuantas fotografías a las versiones de N.E.S. y Super Nintendo** que en estos momentos Ocean está programando simultáneamente en Estados Unidos y Gran Bretaña. Todo un reto ampliamente cumplido que ha dado como fruto que **nuestros lectores sean los primeros en poder contemplar imágenes de lo que será el más grande éxito del 93, Parque Jurásico.**

Por lo demás, poco más podemos -y queremos-, contaros.

Simplemente deciros que **los juegos de Sega y Nintendo serán completamente diferentes entre sí.** Tan sólo tendrán en común el argumento



JURASSIC PARK NINTENDO

TODO ESTÁ EN MANOS DE OCEAN

Como es lógico, Jurassic Park verá la luz en los tres modelos de consolas: **Super Nintendo, N.E.S. y Game Boy.** La licencia de estas tres versiones están en manos de la compañía británica **Ocean,** quienes están efectuando los programas para Super Nintendo y N.E.S. en sus oficinas Estados Unidos y las de Game

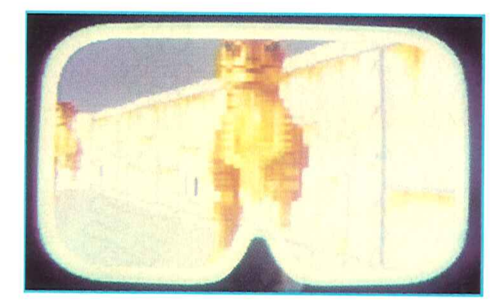
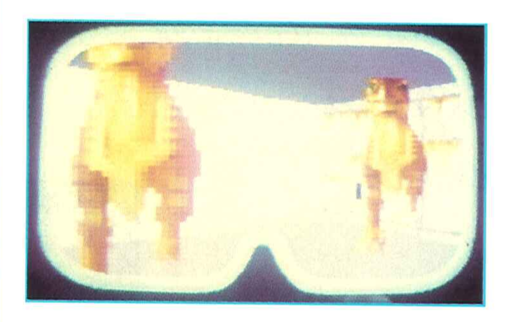


Foto espía: SUPERNINTENDO



Boy y PC en su central en Manchester.

Miembros de nuestra redacción se transladaron hasta la ciudad británica, donde tuvieron la oportunidad de charlar con los responsables de esta compañía y poder **contemplar en exclusiva las primera imágenes de lo que serán en un futuro cercano los cartuchos para Super Nintendo y N.E.S.**

En principio -no olvidemos que estos juegos aún están en proceso de desarrollo y nada de lo realizado hasta la fecha es completamente definitivo-, Jurassic Park en su versión para las tres de Nintendo será un juego...

... que corresponde a **la adaptación a las consolas de la licencia más esperada de los últimos tiempos.**

... **multi-nivel.** Es decir, constará de varias fases completamente diferentes entre sí en las que deberemos llevar a cabo **distintos tipos de objetivos.**

... que es el resultado de **la completa colaboración entre el equipo de desarrollo de Ocean y el estudio cinematográfico** que ha llevado a cabo la película, -Universal-, colaboraciones entre las que se han incluido conversaciones con Steven Spielberg y los responsables del departamento de efectos especiales.

... que contendrá **sonidos digitalizados** de dinosaurios obtenidos directamente de la banda sonora de la película.

... que se convertirá en **el primer título de Ocean que será editado en CD** y que incluirá material extra y la propia banda sonora de la película.

Y para los mitómanos, ahí van los nombres del equipo de porgramación del proyecto en U.S.A.: Mark Rogers, Chris Kerry y Paul Robinson -programadores-,



En la central de Ocean se vive un ambiente típicamente jurásico. Programadores, grafistas y dinosaurios conviven en "paz y armonía"



Foto espía: N.E.S.





Steve Kerry, Jon Beard y Alan Pashley -grafistas-, y Jon Dunn -música y sonido-

Por último, algunas especificaciones de los cartuchos: **Super Nintendo: 2 megas** (el doble de la memoria normal); **N.E.S.: MMC3** (lo normal es MMC1), y **Game Boy: 2 megas** (el doble de la memoria normal)

general, es decir, el Dr. Grant, -un eminente paleontólogo-, **se introducirá en el parque para rescatar a sus amigos** que están siendo acechados por diferentes especies de dinosaurios, pero **la forma en la que tendremos que afrontar los peligros variará en cada marca de consola.**

En cualquier caso ambos juegos nos llevarán através de diferentes escenarios en los que **nuestro protagonista deberá enfrentarse a los incordiantes Compsognathus, a los rapidísimos Velociraptores o a los terribles Tiranosauros Rex .**

Una inigualable odisea que **os apasionará** y sobre la que seguiréis teniendo **más y más noticias durante los próximos meses.**

Atentos porque Parque Jurásico está cada día más cerca.

Amalio Gómez.




NUEVOS
MEGA
Únete a Buster Bunny en esta divertida carrera de 33 niveles a través de 7 absurdos territorios, en su búsqueda del tesoro escondido. Esta emocionante aventura repleta de diversión es auténtico oro de 24 zanahorias.
Buster's Hidden Tre
TEENAGE MUTANT HERO
TURTLES
THE HYPERSTONE HEIST
¡Los cuatro valientes han vuelto!
Schredder se ha hecho con el control de la misteriosa Hyperstone y ha convertido en una mi
ciudad de Nueva York. ¿ Podrán nuestros héroes vencerle de
¿Podrán proteger los derechos de los ciudad
libertad, la democracia y el envío de pizzas a d
KON



GA
DRIVE
TITULOS
NY TOON
dventures
asure™
SUNSETRIDERS
¡Disponible muy pronto!
Este juego de disparos del Salvaje Oeste es todo un spaghetti-western de los de siempre.
iniatura la
nuevo?
lanos, la
omicilio?
A pie o a caballo, tendrás que estar siempre alerta cuando desafíes a los malhumorados indios, a los cuatreros y a los más despiadados y malvados pistoleros.
OFFICIAL
SEGA
SEAL OF QUALITY
AMI®
SEGA AND MEGADRIVE ARE TRADEMARKS OF SEGA ENTERPRISES LTD. KONAMI® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CO.,LTD.TINY TOON ADVENTURES, CHARACTERS, NAMES AND ALL RELATED INDICIA ARE TRADEMARKS OF WARNER BROS. © 1992. SUNSET RIDERS™ IS A TRADEMARK OF KONAMI. TEENAGE MUTANT HERO TURTLES® AND THE DISTINCTIVE LIKENESS THEREOF ARE REGISTERED TRADEMARKS AND COPYRIGHT 1991 BY MIRAGE STUDIOS. EXCLUSIVELY LICENSED BY SURGE LICENSING INC. © 1993 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

Fatal Fury

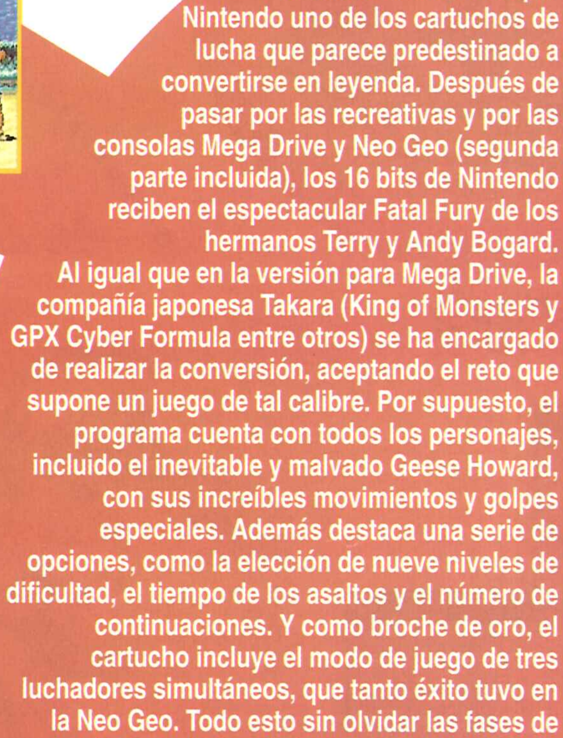


BIG IN

Realmente los jóvenes japoneses tienen mucha suerte de haber nacido en ese país. Y si no estáis de acuerdo, mirad







Fatal Fury

Por fin aterriza en la Super Nintendo uno de los cartuchos de lucha que parece predestinado a convertirse en leyenda. Después de pasar por las recreativas y por las consolas Mega Drive y Neo Geo (segunda parte incluida), los 16 bits de Nintendo reciben el espectacular Fatal Fury de los hermanos Terry y Andy Bogard.

Al igual que en la versión para Mega Drive, la compañía japonesa Takara (King of Monsters y GPX Cyber Formula entre otros) se ha encargado de realizar la conversión, aceptando el reto que supone un juego de tal calibre. Por supuesto, el programa cuenta con todos los personajes, incluido el inevitable y malvado Geese Howard, con sus increíbles movimientos y golpes especiales. Además destaca una serie de opciones, como la elección de nueve niveles de dificultad, el tiempo de los asaltos y el número de continuaciones. Y como broche de oro, el cartucho incluye el modo de juego de tres luchadores simultáneos, que tanto éxito tuvo en la Neo Geo. Todo esto sin olvidar las fases de bonus y los variados escenarios que han caracterizado a esta saga.

Así que ya sabéis. Todo está listo para que Super Nintendo haga un recibimiento de lujo al mítico "King of Fighters Tournament" Uno de los mejores juegos de lucha jamás creados (si no el mejor) y el Cerebro de la bestia, juntos para deleite de sus numerosos seguidores.

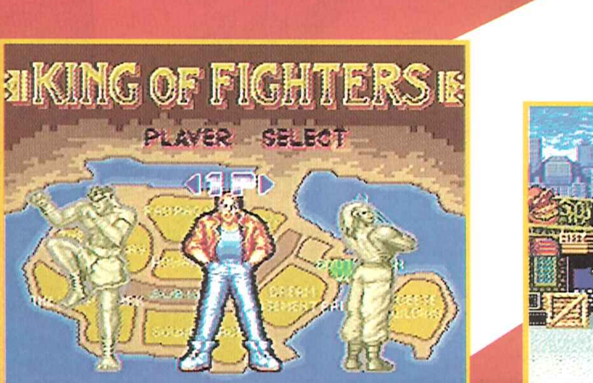


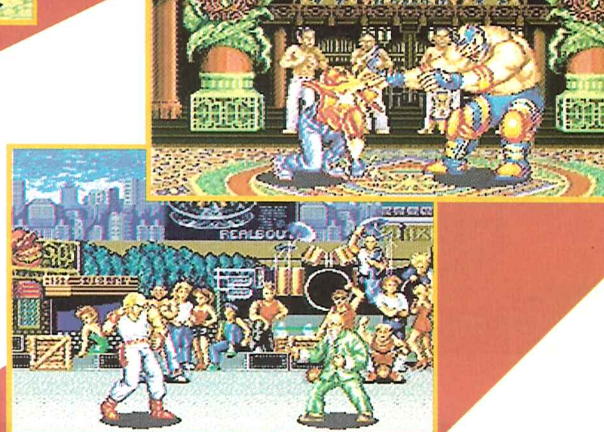














JAPAN

estos cuatro cartuchos que ya han dado sus primeros coletazos en las videoconsolas niponas. ¡Qué envidia!

X Jaguar 220



X Jaguar 220

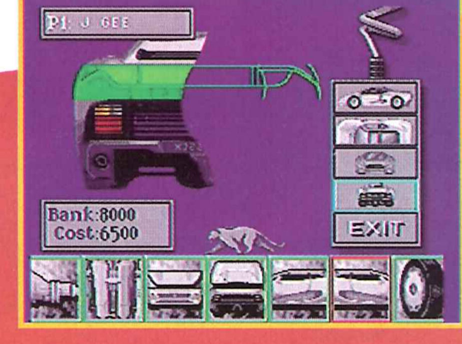
Velocidad, emoción, riesgo... y todo tipo de sensaciones que os pueda producir la inigualable experiencia de pilotar el más clásico de los deportivos, se dan cita en este compacto. Core Desing Limited, la compañía más importante en la actualidad en cuanto a Mega CD se refiere, ha creado uno de los juegos que causarán sensación en las próximas fechas. Su aparición en Japón ha supuesto un auténtico bombazo, superando en ventas a más de un clásico de las consolas.

Para llegar a este elevadísimo nivel, se necesita la conjunción de una serie de aspectos fundamentales. A saber: unos gráficos impresionantes, acompañados de un doble scroll super-suave y de un movimiento totalmente realista; una jugabilidad digna del mejor arcade; opciones de todo tipo; y elección de auto, modo de juego y 16 circuitos de otros tantos países. Y por si fuera poco, una presentación de las que hacen época. Con programas de este tipo, se da por seguro el inminente e imparable auge de los arcades automovilísticos.



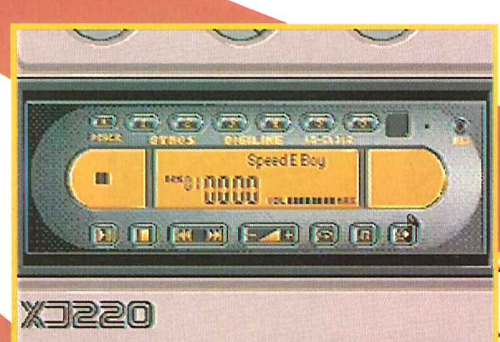




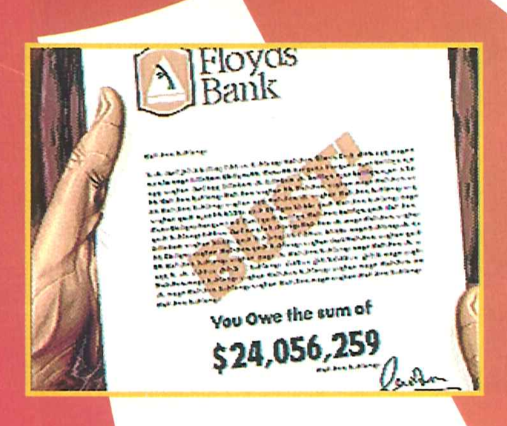


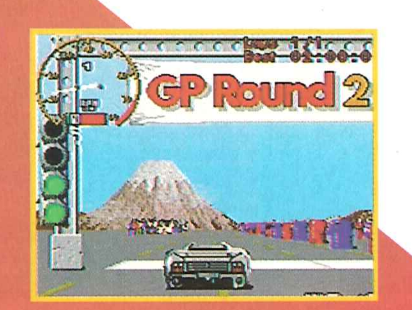












Ninja Warriors



BIG IN



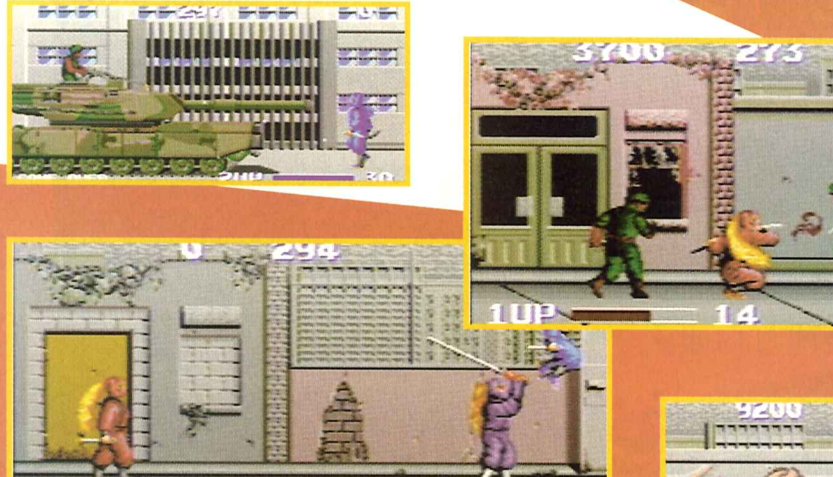


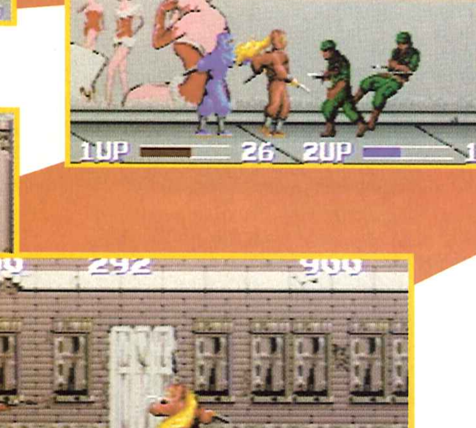
Ninja Warriors

En Japón se sigue apostando fuerte por el Mega CD. Así, la compañía Taito distribuye actualmente por aquellos lares un cartucho de carácter inconfundiblemente nipón: Ninja Warriors. Se trata de un juego de pura y dura acción, al estilo de otras míticas y exitosas producciones como el Double Dragon o el Street of Rage.

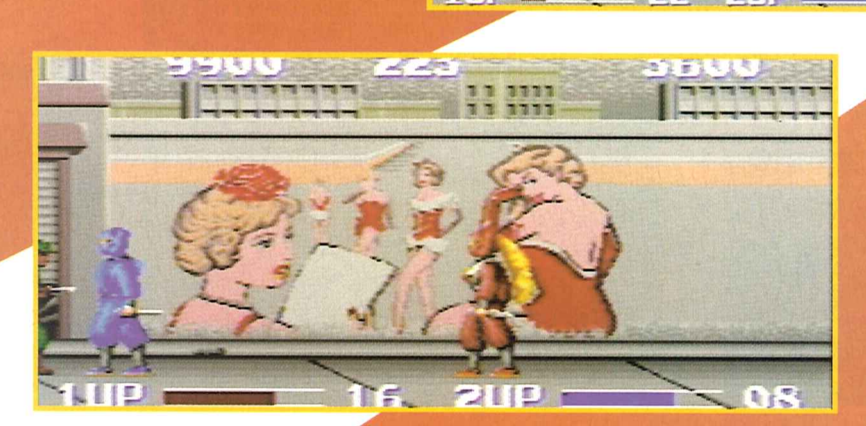
Es más, los eruditos en el tema recordarán una versión para Amiga hecha hace unos cuantos años, que apareció con el mismo nombre y que, en fin, se trataba del mismo programa con ligeras variaciones.

El caso es que una pareja de guerreros Ninja, chico y chica, deben recorrer los más inhóspitos lugares, pertenecientes al poderoso ejército del General Yamamoto. Siempre con el altruista fin de liberar a la ciudad de tan ambiciosas garras, claro. Para conseguirlo, todas las técnicas de los guerreros más perfectos de la Tierra estarán a plena disposición del usuario. En definitiva, acción y violencia al más puro estilo "chinaka".







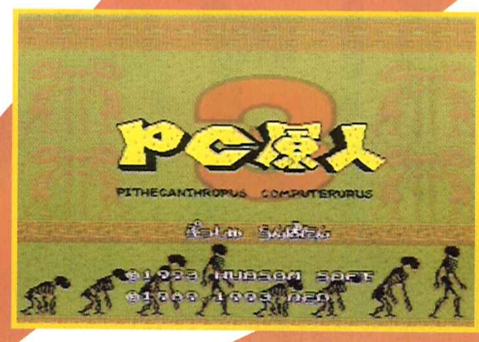


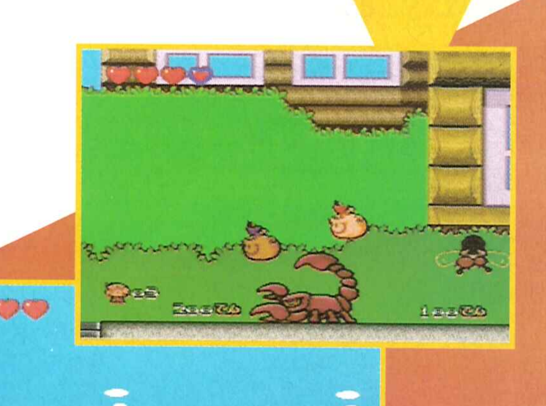


JAPAN

PC Kid 3







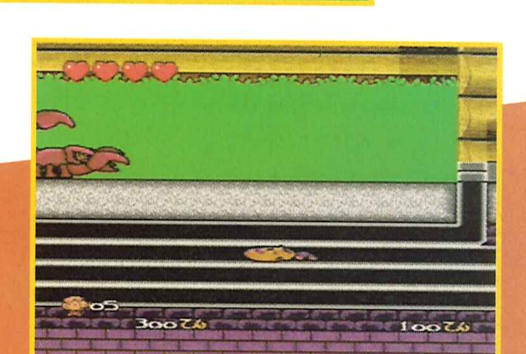
PC Kid 3

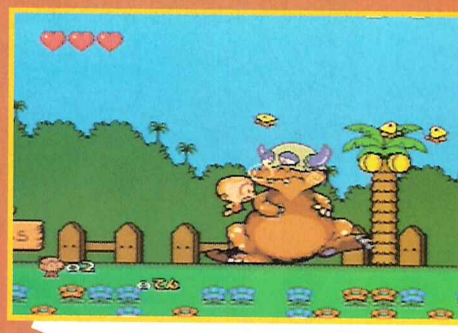
¿Qué es aquello que se ve en la lejanía? ¿Tal vez una bola de nieve? ¡Qué va! Pero si es una de las mascotas más queridas del mundillo, nada menos que el simpático y cabezudo PC Kid de los chicos de Turbo Grafx. ¿Cómo? ¿Que ya ha aparecido en Japón la tercera parte? ¡Pues vaya notición!

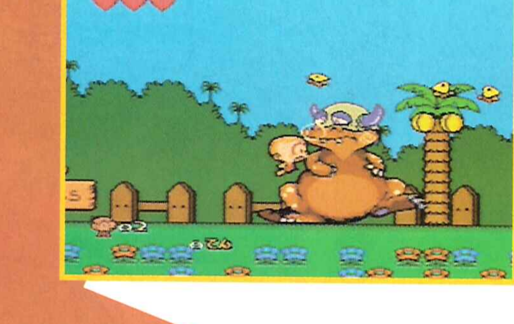
Así es, amigos. PC KId 3 está arrasando en el Imperio del Sol Naciente, como ya sucediera con las dos primeras partes. Además, el valiente macrocéfalo regresa con ánimos renovados, para meterse directamente en la Turbo Duo. Ocho impecables fases, multitud de enemigos con la acostumbrada calidad, infinidad de nuevos detalles y un protagonista más divertido que nunca, avalan el último lanzamiento de Hudson Soft.

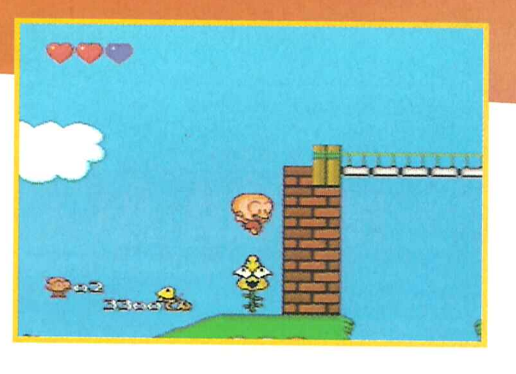
La diversión está asegurada con este pequeñajo y sus inseparables plataformas, para deleite de los afortunados poseedores de la maravillosa Turbo Duo.





















NUEVOS PACK
JUEGO A D
Es la SEGA M
La máquina de diversión más completa y avanzada que existe. Con u
Una velocidad de procesado de
Además, la sensación de profundidad es to
Y la banda sonora, todo un lujo. ¡10 canales si
ES LA CONSOLA QUE SIEM
Y ahora, con los nuevos Packs Mega Drive, puedes jugar a tope desde el
Y todo, por un Mega preci
SEGA
MEGA DRIVE
MEGA ACCION
INCLUYE:
2 MANDOS CONTROL
Y LOS JUEGOS:
STREETS OF RAGE
GOLDEN AXE
SHINOBI
SONIC
SEGA
16 BIT
MEGA ACCION
Consola Mega Drive con sonido estéreo y toma de auriculares + Dos mandos de control + Cable conector de T.V. + Adaptador de corriente A/C + 4 juegos:
STREETS OF RAGE:
¡¡Una obra maestra del videojuego!!. El juego de lucha más completo de la historia.
El caos invade las calles. Adam, campeón de Boxeo; Axel, experto en Kárate; y Blaze, maestra de Judo, son tus bazas para enfrentarte al imperio del crimen.
¿A quién eliges?. Usa cañerias, bates, botellas...todo puede ser un arma letal. En opción 2 jugadores, unid vuestros poderes para asestar el golpe definitivo.
La banda sonora, es la bomba.
¡No has oido nada igual en un videojuego!.
SHINOBI:
¡¡Una pasada de acción y realismo!!.
El maestro Ninja que se impone con su magia en todas las consolas de Europa.
Un simple gesto, te protegerá con una "Barrera de fuego", te impulsará con "Super saltos" o invocará un "Dragón de fuego". Usa su temible espada, o diabólicos "Sulikens".
Escenarios super detallados, rotaciones vertiginosas, música vibrante...
¡¡Empuña tu mando y destroza a tus rivales!!. Incluido Spiderman.
GOLDEN AXE:
¡¡ Una fantástica aventura rescatada directamente de las salas recreativas !!.
Y encima, con 2 fases más. Recupera el "Hacha de Oro", con tus poderosos aliados. Cada uno tiene su propia magia:
El Enano, La Magia del Trueno; La Walkiria, La Magia del Fuego; El Guerrero, La de la Tierra.
Recoge las pócimas del camino, haz conjuros mortíferos o escápate a lomos de una bestia infernal.
¿Quieres 2 jugadores?. Tu mismo.
SONIC:
¡Con él, todo es posible!. Endiabladamente rápido. Listo como un zorro. El héroe favorito de millones de videojugones en todo el mundo. Desafía la gravedad con giros de 360º. Saltos espectaculares. Y el scroll más logrado que existe: Horizontal y Vertical a la vez. ¡Una aventura única!.
23.4
Unitros

...S MEGA DRIVE

...DISCRECION

...MEGA DRIVE.
...una nitidez de imagen capaz de integrar...¡hasta 80 figuras móviles!.
... auténtico vértigo...¡7,8 MHZ!.
...otal gracias a sus 12 "Scrolls" interactivos.
...imultáneos! 6 en estéreo y voces digitalizadas.
...IPRE HAS QUERIDO TENER.
...primer momento. Con 4 juegos incluidos que han arrasado, por sí mismos.
...io. ¿Se puede pedir más?.

MEGA PACK
SEGA MEGA DRIVE
INCLUYE: 2 MANDOS CONTROL Y LOS JUEGOS: WORLD CUP ITALIA, SUPER HANG-ON, COLUMNS, SONIC
16 BIT
SEGA

MEGA PACK

Consola Mega Drive con sonido estéreo y toma de auriculares + Dos mandos de control + Cable conector de T.V. + Adaptador de corriente A/C + 4 juegos:

SUPER HANG ON:

¡Ponte como una moto con éste simulador idéntico a la máquina recreativa!. De salida, la opción es tuya: Original, Arcade o Campeonato. Suma puntos en los circuitos de 4 Continentes en 48 fases de alta tensión. Tu pilotaje es decisivo. A más nivel, menos tiempo disponible. ¡Apura las frenadas!. Transforma tu moto para hacerla invencible. Elige música entre 4 opciones super marchosas. ¡La emoción está en un puño!.

WORLD CUP ITALIA:

¡El mayor espectáculo futbolístico de todos los tiempos!. 25 selecciones y terreno de juego a elegir. ¿Campeonato o amistoso?. ¿1 ó 2 jugadores?. Todo vale. Pases medidos. Driblings. Remates de chilena, de cabeza... Increíbles primeros planos que resaltan la acción con todo detalle. ¡Rematadamente divertido!.

COLUMNS:

La versión más moderna y enrollada del viejo "Tetris". Tres modos de juego: Original, Arcade o Flash. 1 ó 2 jugadores. Elige música y nivel de dificultad y ordena las joyas por colores. En horizontal, vertical o diagonal. ¡¡En 100 fases distintas entretenidas a más no poder!!.

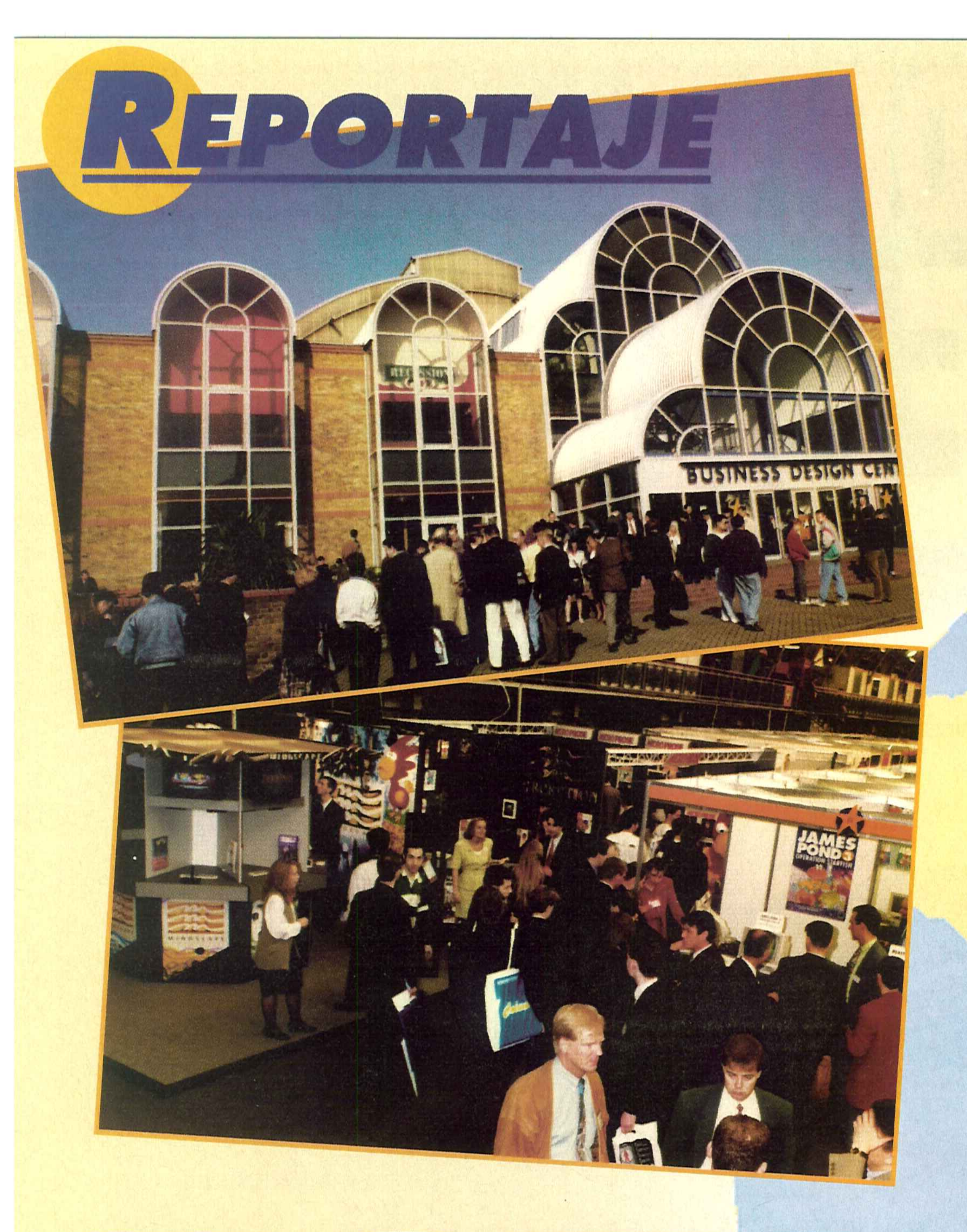
SONIC:

¡Descubre la magia del juego más premiado en la historia de los videojuegos!. ¡No hay nada que se le aproxime!. El malvado Dr. Robotnik lo lleva claro.

...400
...va



LA LEY DEL MAS FUERTE



ECTS QUEDA CUERDA PARA RATO

Como ya os avanzamos en el anterior número de Hobby Consolas, los pasados días 4, 5 y 6 de abril tuvo lugar en Londres la gran feria europea del videojuego, el ECTS. Allí, entre un formidable ambiente y la cifra record de 5.122 visitantes, se reunieron todos y cada uno de los fabricantes de videojuegos para consolas y ordenadores.

La principal conclusión que se extrae de aquellas jornadas no puede ser más optimista: el mercado mundial del videojuego goza de una excelente salud. Y esta afirmación no es sólo indicativa de su momento actual, sino que además las perspectivas de futuro son espléndidas, y nadie sabe hasta dónde podrá llegar este mercado en los próximos años.

Todo, absolutamente todo lo que está en relación con el mundo del videojuego, estuvo presente en esta importante feria. Así, pudimos apreciar los importantes avances tecnológicos que se han producido, y que hacen que los cartuchos sean cada vez mejores y estén repletos de grandes atractivos. Quizás el más esperado de todos ellos era el Mega CD de Sega, que a pesar de no realizar un gran despliegue, ya mostró algunos detalles de lo que puede suponer en un futuro muy cercano. Y es que, a partir de ahora, va a ser muy difícil decir que tal juego o tal otro es el definitivo en su género, porque en seguida puede aparecer otro que lo supere.

También fue ésta una buena oportunidad para que diferentes personajes hicieran su presentación "oficial" ante el gran público. Nos estamos refiriendo, como muchos ya habréis adivinado, a aquellos protagonistas de videojuegos que aún no han salido a la luz, pero que muy pronto pueden convertirse en grandes ídolos, ocupando incluso el lugar de Mario o de Sonic. Los nombres de Mr. Nutz, Alfred Chicken, Puggsy o Sparkster van a ser muy pronto familiares para todos vosotros.

Pero lo que mejor puede reflejar el tremendo auge del mundo del videojuego es el enorme número de compañías que se dieron cita en el ECTS, en comparación con anteriores ediciones. El debut de una empresa de gran renombre como Sony es buena muestra de que cada vez son más los grupos que están metiendo la cabeza en este sector. Y esto ha de ser motivo de alegría para todos nosotros.

Así que, si os parece, vamos a pasar a ver, compañía por compañía, las novedades que se presentaron, y que pronto podrán estar en vuestras consolas.

ACCOLADE

PODER GATUNO

La estrella de los lanzamientos de Accolade para este año es, sin duda, Bubsy the Bobcat, un felino de 16 megas al que el hecho de no tener cola parece facilitarle todo tipo de saltos y piruetas. Resultan francamente alucinantes las animaciones de este personaje arrasador, que puede dejar chicos a Sonic y Mario, con perdón. Con respecto a las fechas de lanzamiento, debemos decir que la salida simultánea al mercado de las dos versiones (Super Nintendo y Mega Drive) va a ser imposible. La directora europea de marketing de Accolade, Claire Dowen, ha manifestado que la versión de Super Nintendo saldrá a la calle a principios del verano, mientras que la de Mega Drive lo hará más tarde.

Otra próxima aparición, Summer Challenge, es la conversión de un brillante juego de PC a la Mega Drive. En este programa podréis practicar deportes olímpicos como el salto con pértiga, el salto de altura, los 400 metros vallas, el ciclismo, la hípica, el piragüismo o el tiro con arco.

Y hablando de deportes, tenemos que dar una alegría a los aficionados al fútbol. Porque con el apoyo y los sabios consejos de Pelé, Accolade prepara el lanzamiento de un programa futbolero que promete grandes cosas y saldrá a principios del año que viene.

ACTIVISION

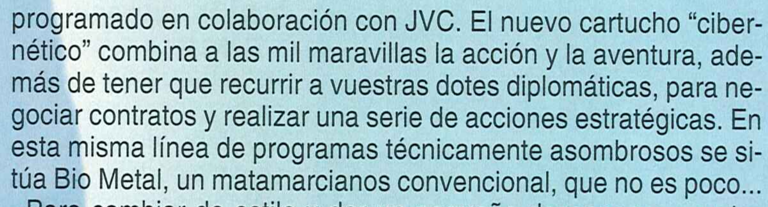
HÉROES DE OTRA DIMENSIÓN



Tras un período poco brillante, Activision está dispuesta a volver por sus fueros, y en el ECTS lo ha demostrado con una serie de cartuchos para Super Nintendo, que esperan entrar por la puerta grande de vuestra consola a la vuelta del verano.



Alien vs. Predator es un frenético juego que tiene como protagonistas a dos monstruos metálicos que sembraron el terror en sendas series cinematográficas. Verlos juntos en un mismo cartucho puede superar todo lo visto anteriormente.



Mechwarrior ha sido programado en colaboración con JVC. El nuevo cartucho "cibernético" combina a las mil maravillas la acción y la aventura, además de tener que recurrir a vuestras dotes diplomáticas, para negociar contratos y realizar una serie de acciones estratégicas. En esta misma línea de programas técnicamente asombrosos se sitúa Bio Metal, un matamarcianos convencional, que no es poco...

Para cambiar de estilo y dar un pequeño descanso a vuestro pad, podréis optar por Shanghai II: Dragon's Eye, un juego de inteligencia basado en un antiguo pasatiempo oriental.

CODEMASTERS

EXPERIENCIA AL SERVICIO DE LAS CONSOLAS

Recientemente llegada al mundo de las consolas, Codemasters ya se ha ganado un puesto de privilegio en el mercado, sobre todo a partir de la resolución de su contencioso con Sega. Ahora la firma británica ya puede lanzar, sin ningún tipo de obstáculos legales, sus títulos para las consolas de la multinacional japonesa. Los primeros lanzamientos de esta nueva etapa serán Micro Machines y The Fantastic Adventures of Dizzy.

Micro Machines es una curiosa prueba automovilística que tiene como escenario las habitaciones de vuestra propia casa, con tramos tan disparatados como la bañera, el fregadero o incluso el "excusado". Bromas aparte, lo cierto es que tiene un total de 27 circuitos y ya está despertando una gran expectación entre los consoleros de Mega Drive.

The Fantastic Adventures of Dizzy saldrá para las tres consolas de Sega y tendrá como protagonista a uno de los personajes más carismáticos que jamás han pisado videojuego alguno.

Si vuestras preferencias van por la Nintendo, os diremos que Codemasters traerá muy pronto a vuestras pantallas Super Sports Challenge, un cartucho "polideportivo" que reúne cuatro juegos: Baseball Pros, Pro Tennis, Soccer Simulator y BMX Simulator. Ya sabéis aquello de ¡contamos con vosotros!

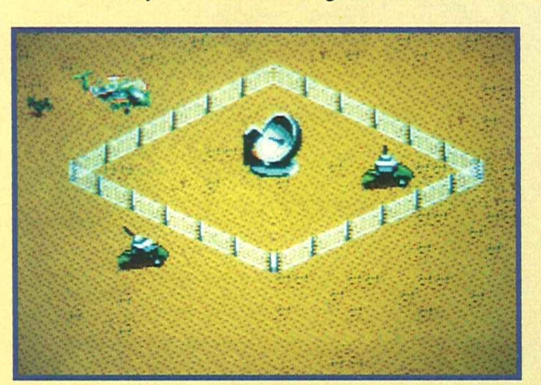




DOMARK

REPARTIDORES DE DIVERSIÓN

Parece que la compañía británica le ha cogido simpatía al voluntarioso muchachete encargado de repartir la prensa en vuestras consolas. De esta forma, Paperboy 2 está a punto de llegar a la Mega Drive, para después darse una vuelta por Master System y Game Gear. Esta segunda parte del clásico programa de Domark incluye nuevas rutas, nuevos objetivos y más posibilidades de saliros con la vuestra, rompiendo las ventanas de esos vecinos tan groseros y maleducados. ¡Ah!, y además podréis elegir como protagonista a un chico o a una chica, y es que las mujeres cada vez ganan más terreno en el mundo laboral...





Para todos los incondicionales del detective más galante de la historia, llegará a la Game Gear, tras su paso por Mega Drive y Master System, James Bond - The Duel. Este cartucho os presenta las arriesgadas aventuras del célebre personaje cinematográfico en la pantalla de vuestra consola portátil.

Al mismo tiempo saldrá al mercado Steel Talons, una obra de la filial norteamericana Tengen. Allí podréis pilotar un potente helicóptero de asalto, a lo largo de 12 misiones realizadas mediante gráficos vectoriales.

Si alguno de vosotros tiene un ordenador Amiga, seguramente habrá podido disfrutar de las sensaciones de ese gran simulador de vuelo llamado Mig 29. Pues bien, los usuarios de Mega Drive van a poder experimentar pronto esas mismas impresiones.

Otra buena noticia para la 16 bits de Sega es la próxima salida del primer juego de rugby para consola: International Rugby. Este cartucho será la continuación de un programa de ordenador basado en este mismo deporte, el clásico Rugby World Cup.

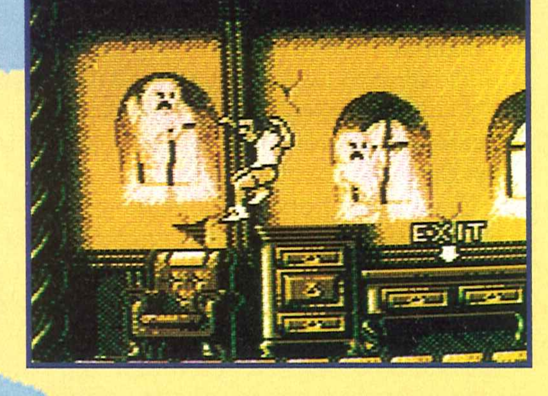
A finales del verano, Domark cambiará de especialidad deportiva con el lanzamiento de Formula One Champions, esta vez para las tres consolas de Sega. Con él podréis sentir el chirriar de vuestros frenos y el potente rugir de vuestros motores.

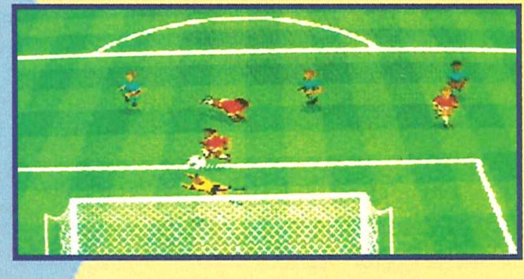
Por último, si disfrutasteis de Desert Strike, un cartucho que reproducía la pasada Guerra del Golfo en vuestra Mega Drive, pronto podréis hacerlo en Master System y Game Gear. Los responsables de Domark aseguran que esta versión va a aprovechar al máximo las posibilidades de los 8 bits.

ELITE

LA FLOR Y NATA DEL VIDEOJUEGO

Haciendo honor a su nombre, Elite ha anunciado su disposición a producir el primer juego bajo licencia que lleve incorporado el nuevo chip Super FX. Como recordaréis todos vosotros, este artilugio permite reproducir gráficos en tres dimensiones en la pantalla de Super Nintendo, y hasta ahora sólo se había utilizado experimentalmente en el Star Wing. El resto de las compañías que trabajan para la multinacional japonesa, se habían mostrado reacias a incorporarlo a sus juegos debido a los elevados costes de fabricación, pero Elite ha apostado decididamente por él en su nuevo cartucho Super Racing SFX, un juego de carreras que aparecerá a finales de este año.





Junto con ese "bombazo", Elite prepara el lanzamiento de tres nuevos cartuchos para Game Boy: Joe and Mac: Caveman Ninja, Dr. Franken 2 y The Fidgetts, que saldrán al mercado a lo largo de este verano.

Más adelante podréis disfrutar en vuestra Super Nintendo de uno más de la larga lista de competidores del mítico Super Soccer. Se trata de Striker, un simulador de fútbol que ya causó sensación en los ordenadores Amiga y que lleva la firma de Rage, el grupo de programación creador de grandes éxitos de la historia de Ocean.

Por otra parte, Elite convertirá a la Super Nintendo el Might and Magic 2, que irá seguido más tarde por el Might and Magic 3. Además, y por si todo esto fuera poco, se avecina la llegada de The Adventures of Dr. Franken, que complementará la serie del terrorífico doctor en las tres consolas de Nintendo.

AMBIENTE DE GALA

Si el año pasado decíamos en esta misma revista que "el ambiente en que se desarrolla esta feria es excesivamente serio y profesional", hay que señalar que en esta última edición las cosas han sido muy diferentes. Así, por ejemplo, hemos contado con la compañía de Alfred Chickens recién salidos del cascarón, que picoteaban a todo visitante que se pusiera a su lado. Y es que los señores de Mindscape deberían tener más cuidado con sus personajes. Picotazos aparte, este año el ECTS se ha caracterizado por su colorido y su extraordinaria ambientación, a la que ha contribuido la elevada cifra de público asistente, entre los cuales nos incluimos. ¡Faltaría más!

GREMLIN

UN NUEVO MIEMBRO DE LA FAMILIA SEGA



El stand de Gremlin era toda una fiesta. Había algo importante que celebrar: su incorporación a la nómina de fabricantes de juegos para Sega. Demos, por tanto, la enhorabuena a los trabajadores y directivos de esta compañía británica, que afronta esta etapa con renovadas ilusiones.

Buena prueba de su buen momento es la salida a finales de este año de Zool, el juego que tiene como protagonista a la mascota de Gremlin. Con seguridad lo hará en las consolas Master System y Game Gear, y probablemente verá también la luz la versión para Mega Drive. Asimismo existe la posibilidad de que en un futuro no muy lejano veamos al "ninja de la novena dimensión" en Mega CD.

Además, Gremlin ha firmado otro importante contrato con Madness, el célebre grupo musical de los años ochenta. Esta banda ha decidido volver a la actividad, y la compañía británica le dará la bienvenida con Madness - House of Fun. El juego tiene como protagonista a Nutz, un personaje que encarna el espíritu de dicho conjunto, y aparecerá primero en Mega Drive y más tarde en Super Nintendo.

ELECTRONIC ARTS

RAYANDO A GRAN ALTURA

La «estrella» del stand de Electronic Arts fue un sensacional simulador de vuelo: Strike Commander. Según Simon Jeffrey, director de relaciones públicas de la compañía estadounidense, "saldrá seguramente para Mega CD, aunque de momento sólo lo hará en los ordenadores PC".

De confirmarse esta noticia, sería todo un bombazo para los privilegiados usuarios del nuevo aparato de Sega, puesto que Strike Commander es la continuación de Wing Commander, el simulador de vuelo por excelencia. Los que hayáis disfrutado de él en ordenador, seguro que nos lo podréis confirmar.

LOS OSCARS DEL JUEGO

Año tras año, se celebra en el ECTS una ceremonia que contribuye a animar el espectáculo que constituye la Feria: la entrega de los premios anuales del videojuego. Este certamen es tal vez el más prestigioso del mundo en su género, por lo que lo podríamos equiparar a los Oscars, salvando las distancias. Este año se han llevado la palma (aunque no la de Cannes) Electronic Arts como fabricante y Street Fighter II como videojuego.

Enhorabuena, pues, a todos aquellos que han conseguido alguno de los premios, y también, porqué no decirlo, a quienes han colaborado en la adjudicación de los mismos. En la votación, dicho sea de paso, participaron revistas relacionadas con el videojuego de todo el mundo, entre ellas, como no podía ser de otra manera, Hobby Consolas. Concretamente, el único galardón que no concedió la prensa especializada fue el del programa de la BBC Going Live!, que fue otorgado por sus propios telespectadores.

Aquí tenéis, desde el primero hasta el último, la lista de los premiados:





La entrega de los premios a los mejores programas del año constituye la auténtica fiesta mundial del videojuego. En esta ocasión, Electronic Arts y el Street Fighter II fueron sus triunfadores.

MEJOR BANDA SONORA: Secret of Monkey Island 2 - Le Chuck's Revenge (US Gold).
MEJOR COMBINACIÓN EDUCACIÓN/PRODUCTIVIDAD: Where in the World Is Carmen Sandiego? (Electronic Arts).
MEJOR AVENTURA DE ROL: Secret of Monkey Island 2 (US Gold).
MEJORES GRÁFICOS: Alone in the Dark (Infogrames).
MEJOR SIMULADOR: Formula One Grand Prix (Microprose).
PREMIO DE LA REVISTA COMPUTE: Links 386 Pro (Access).
PREMIO DE LA REVISTA LOG IN: Alone in the Dark (Infogrames).
MEJOR JUEGO DE ACCIÓN/ARCADE: Street Fighter II (Capcom).
JUEGO ITALIANO DEL AÑO: Street Fighter II (Capcom).
JUEGO ESPAÑOL DEL AÑO: Indiana Jones and the Fate of Atlantis (US Gold).
JUEGO FRANCÉS DEL AÑO: Alone in the Dark (Infogrames).
JUEGO ALEMÁN DEL AÑO: Secret of Monkey Island 2 (US Gold).
PREMIO DE LOS ESPECTADORES DE GOING LIVE!: Sonic the Hedgehog 2 (Sega).
JUEGO MÁS ORIGINAL: Alone in the Dark (Infogrames).
MEJOR JUEGO DE ORDENADOR: Indiana Jones and the Fate of Atlantis (US Gold).
MEJOR VIDEOJUEGO: Street Fighter II (Capcom).
MEJOR HARDWARE: Super Nintendo.
JUEGO DEL AÑO: Street Fighter II (Capcom).
FABRICANTE DEL AÑO: Electronic Arts.

INTERPLAY

CON LA CALIDAD NO SE JUEGA





Ese parece ser el lema de una compañía que ha entrado con buen pie en el planeta Nintendo, gracias al reciente lanzamiento de Another World para Super Nintendo. En esta misma consola ya se prepara la llegada de The Lost Vikings, donde manejaréis a tres vikingos a lo largo de una serie de niveles repletos de plataformas y buen humor.

Junto a este juego, saldrá para Super Nintendo Rock 'n' Roll Racing, un programa de carreras de coches que consta de 50 circuitos diferentes.

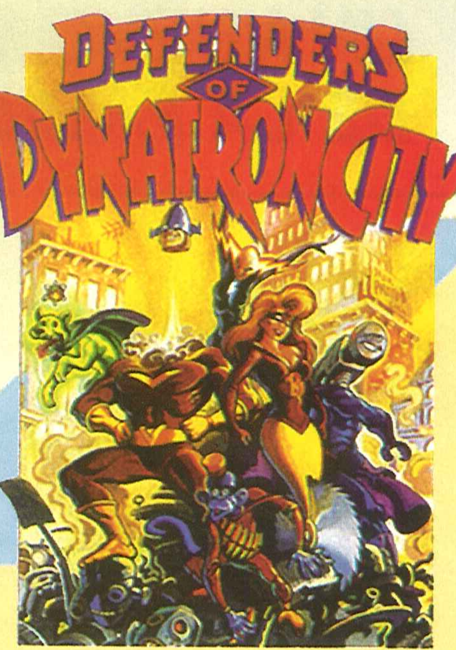
También para la 16 bits, se anuncia el lanzamiento de Claymates. En él observaréis la técnica "claymation", que transforma a un personaje de plastilina en figuras diferentes.

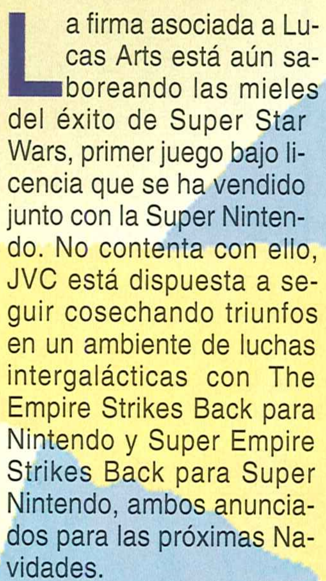
A finales de año, podréis disfrutar en el «Cerebro de la Bestia» de una sangrienta lucha, gracias a Robocop vs. Terminator, un juego que reúne a dos de los personajes más mortíferos que han existido en los últimos tiempos.

Finalmente, para temperamentos más tranquilos, saldrá también en Super Nintendo Lord of the Rings, uno de los títulos clásicos del género de rol dentro del campo de los ordenadores.

JVC

QUE NO PARE LA MÚSICA





La firma asociada a Lucas Arts está aún saboreando las mieles del éxito de Super Star Wars, primer juego bajo licencia que se ha vendido junto con la Super Nintendo. No contenta con ello, JVC está dispuesta a seguir cosechando triunfos en un ambiente de luchas intergalácticas con The Empire Strikes Back para Nintendo y Super Empire Strikes Back para Super Nintendo, ambos anunciados para las próximas Navidades.



Al igual que la serie de la Guerra de las Galaxias, Defenders of Dynatron City ha sido programado en colaboración con Lucas Arts, y está listo para tomar al asalto vuestra Nintendo. ¡No os resistáis!

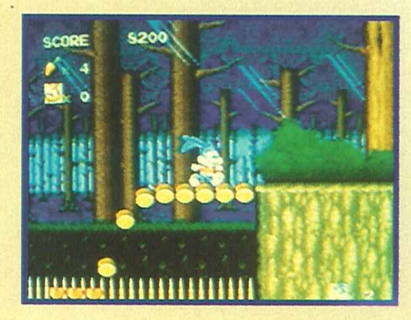
En un estilo totalmente diferente, pero no menos espectacular y atractivo, se sitúa la versión para la 16 bites de Nintendo de Dungeon Master, un cartucho de 8 megas de potencia basado en un clásico programa para ordenador que tuvo una gran acogida cuando salió al mercado.

KONAMI

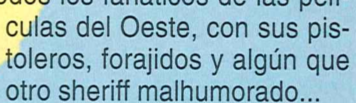
LA ANIMACIÓN POR BANDERA

Los cartuchos de Konami siempre han tenido como característica principal su gran calidad técnica, sobre todo en lo que se refiere a los gráficos. Bajo esos antecedentes, se dispone a invadir la Mega Drive con juegos como Tiny Toon Adventures, una licencia de la Warner Bros que tiene como protagonista a un animadísimo Buster Bunny.

Algo más conocido resulta Teenage Mutant Hero Turtles - The Hyperstone Heist, también para Mega Drive, en el que las tortugas guerreras volverán a hacer de las suyas, para diversión de todos nosotros. Por otra parte, el Sunset Riders de la misma consola está destinado a todos los fanáticos de las películas del Oeste, con sus pistoleros, forajidos y algún que otro sheriff malhumorado...







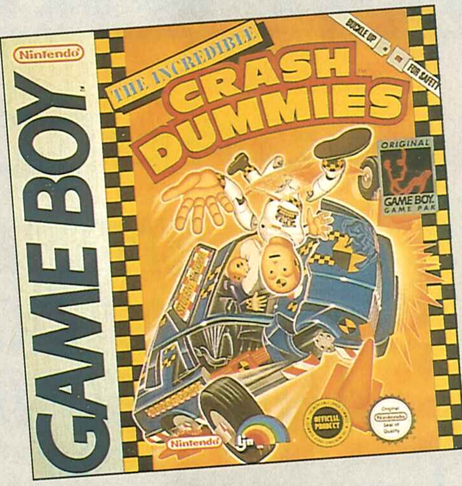
Y a la vuelta del verano nos encontraremos con Rocket Knight Adventures para Mega Drive, protagonizado por un nuevo personaje, Sparkster, a través de una serie de escenarios de la Edad Media.



EL IMPERIO CONTRAATACA
La aventura continúa con todos los ingredientes: Hoth el planeta helado, Dagobah el cenagoso, la ciudad minera de Bespin, Skywalker, Yoda, la banda sonora... y el maligno Darth Vader siempre en la sombra.



F-15 STRIKE EAGLE
Misiones cada vez más peligrosas vivirás desde la pantalla de tu Gameboy: bombardeos, salvamentos de poblaciones o de pilotos en alta mar, luchas cara a cara con otros cazas... ¡Todo un simulador en tu bolsillo!



CRASH DUMMIES
Cinco pruebas y un destino: conseguir dinero para que estos simpáticos muñecos puedan vivir como seres humanos. Un trabajo acrobático, la prueba del parachoques de aire, un test en las pistas de esquí, una fábrica de bombas y un centro de control de misiles. Ponte el cinturón... ¡y arranca ya!
Para 1 ó 2 jugadores.

AGÁRRALOS COMO PUEDAS





JOE & MAC CAVEMAN NINJA
Hace un millón de años que no te enfrentabas con nada parecido. Unos gráficos para dejarte de piedra rodeado de monstruos trogloditicos tamaño dinosaurio. Y ante todo, jugabilidad imbatible.



ERES UN FENÓMENO



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

MICROPROSE

ENTRE SIMULADORES ANDA EL JUEGO

Tras la obtención de la licencia para fabricar cartuchos de Sega en Europa, la firma estadounidense va a invadir nuestras consolas con simuladores de vuelo. Así, saldrá en Mega Drive el F-15 Strike Eagle II, segunda parte de un clásico de Nintendo, que está llamado a ser el primer gran simulador de vuelo para la Game Boy.

También llegará el Super Strike Eagle de Super Nintendo, para que todos podamos disfrutar de un programa de acción ambientado en el Golfo.

MINDSCAPE

MUSLO O PECHUGA

El último lanzamiento de Mindscape para las tres consolas de Nintendo está protagonizado por un curioso personaje. Se trata de Alfred Chicken, un pollo que os mantendrá en vilo a través de un recorrido plataformero y que os hará soltar más de una carcajada.

Algo más "serio" resulta Mario is Missing, para Nintendo y Super Nintendo, en el que deberéis rescatar a la mascota de NES y, de paso, repasar unas lecciones de geografía. Más lejano parece Mario Time Machine, que saldrá el año que viene para que refresquéis vuestros conocimientos de historia de una forma divertida.



UN TIRÓN DE OREJAS...

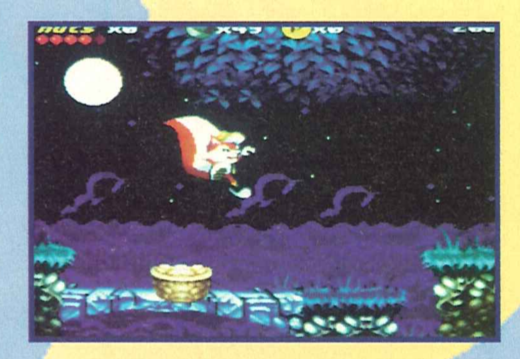
Nada menos que a la mismísima compañía Sega, por desilusionar a todos los visitantes de su stand. Allí acudió un buen número de público en busca de novedades, especialmente para el flamante Mega CD, pero sólo se encontraron con una fría acogida y la poco convincente explicación de que "era el propio software de Sega el que debía hablar por sí mismo". Así, y con un buen palmo de narices, nos despacharon a los que buenamente intentamos averiguar las razones de la escasa animación del stand. Se ve que los responsables de la gran multinacional no han puesto demasiado interés en hacer grandes presentaciones de sus productos en el ECTS. ¡Menos mal que, efectivamente, otras compañías hablaron por ella!

OCEAN

LA MAR DE NOVEDADES

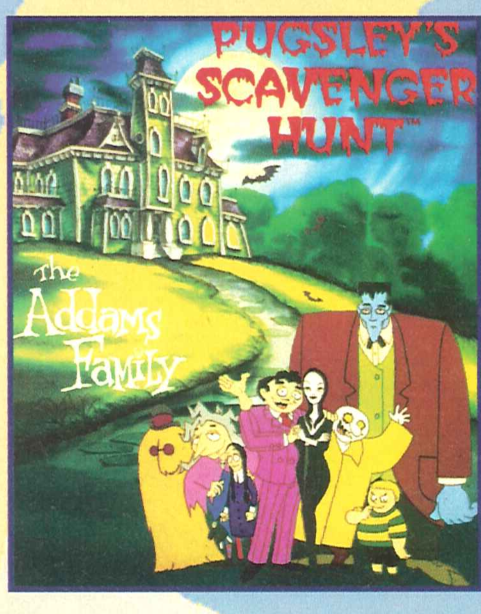
Tiembla, Sonic, que ha llegado Mr. Nutz. La popular firma británica ha creado un personaje que aspira a formar parte del club de nuestro erizo favorito, gracias a su simpatía, agilidad e inteligencia. Se trata de una ardilla que utiliza su cola como arma mortal, mientras lanza andanadas de nueces a sus enemigos. Este prodigio aparecerá en Super Nintendo a finales de año.

Otro gran lanzamiento de Ocean para el otoño es Jurassic Park, basado en la última superproducción de Steven Spielberg. Pese a la gran expectación que ha despertado, no hemos podido aún ser testigos de ninguna pantalla del juego. La causa: la orden clara y expresa del propio Spielberg, que quiere que las espectaculares figuras de los dinosaurios protagonistas sigan en secreto hasta la aparición del cartucho.



Pero antes de que podamos hincarle el diente a ese sabroso plato fuerte, tendremos un aperitivo con Pugsley's Scavenger Hunt, que está a punto de aparecer en Super Nintendo y Nintendo.

A lo largo del verano, también podremos deleitarnos con las acuáticas aventuras de Super James Pond en todas las consolas de Nintendo, tras su enorme éxito en Sega.





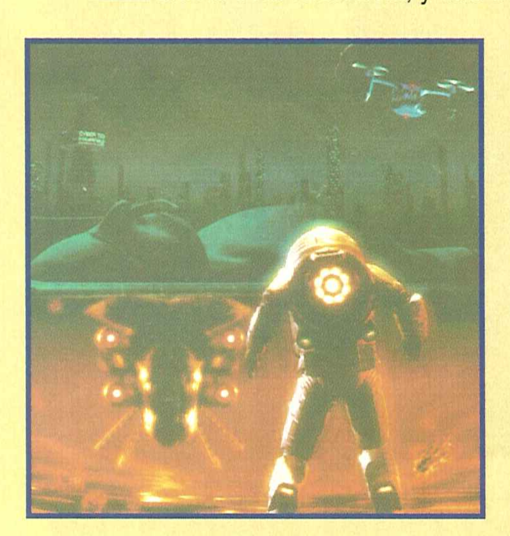
SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM
SOLO PARA VALIENTES
SPACO, S. A.
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. (91) 803 66 25 (8 Líneas)
Fax. (91) 803 35 76 - (91) 803 22 45
TODOS LOS TÍTULOS DE JUEGOS Y PERSONAJES QUE APARECEN SON MARCAS REGISTRADAS DE NINTENDO O DE LAS EMPRESAS QUE DISTRIBUYEN O LICENCIAN ESTOS PRODUCTOS.

REPORTAJE

PSYGNOSIS

MÁS RIVALES PARA MARIO Y SONIC

Está claro que los grandes personajes se han puesto de moda. En esta feria un buen número de compañías se ha apuntado a esta tendencia, y una de ellas ha sido Psygnosis. La nueva criatura se llama Puggsy, del que Ian Hetherington, director gerente de esta compañía, asegura que "se trata de un bombazo, Sega lo ha visto y le ha gustado tanto que ha querido publicarlo por sí misma. Se puede considerar el primer cartucho de una nueva generación de juegos de plataformas. No consiste sólo en recorrer niveles, sino en atravesar un mundo fantástico e interactuar con él". Puggsy saldrá en Super Nintendo y en todas las consolas de Sega antes de las próximas Navidades. Así que iros preparando.





Por otra parte, Hetherington ha asegurado que todas las versiones para consola de Lemmings 2 saldrán antes de fin de año, para disfrute de todos vosotros.



UN APLAUSO MUY FUERTE...

A compañías como Tecmagik, Mindscape y otras muchas (la lista sería tan larga como aburrida), que pusieron toda la carne, y algún que otro pollo, en el asador de la gran feria londinense. Con estos expositores da gusto acudir a las ferias, porque le atienden a uno la mar de bien... además de deleitarle con sus sensacionales novedades, que este año han consistido principalmente en la aparición de súper personajes que muy pronto van a pedir paso a Mario y Sonic. ¡Renovarse o morir, amigos consoleros!

Todas las compañías presentaron en Londres sus nuevos proyectos y dejaron una conclusión bien clara: el mundo del video juego se mantiene vivo y le espera un espléndido futuro por delante.

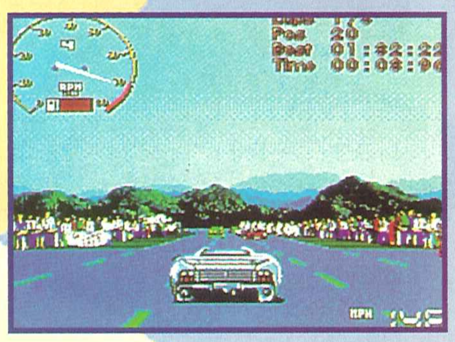
SEGA

NO HACEN FALTA PRESENTACIONES

El stand de Sega sorprendió por su escasa actividad, pese a que el auge del Mega CD hacía pensar que se iba a presentar una multitud de juegos para este formato. Toda la actividad se redujo a la proyección de una serie de demostraciones de grandes programas de la multinacional. Según los responsables de ésta, la aparente tranquilidad se debe a que Sega ha preferido que "sus juegos hablen por sí mismos", en lugar de hacer una fastuosa presentación de cartuchos.

Por el momento, los que están hablando más alto son Night Trap, Cobra Command y Jaguar XJ20, tres de las más sensacionales novedades que han aparecido para Mega CD. Y esto es sólo el principio.







1ER. CAMPEONATO NACIONAL DE VIDEOJUEGOS

Si te crees el mejor del barrio, demuestra lo bueno que eres. Puedes ser el campeón de España y, ¿por qué no? ... el Nº1 de Europa.
Esta es tu oportunidad, participa en el 1er. CAMPEONATO NACIONAL DE VIDEOJUEGOS que SEGA celebra en todos los centros de El Corte Inglés.
A partir del día 1 de Junio podrás recoger las bases del campeonato en cualquier centro de El Corte Inglés, y conocer tu próximo reto: el videojuego que tendrás que dominar.
Tienes poco tiempo para entrenarte, el Campeonato comienza el día 18 de Junio.
El Nº1 viajará a Berlín, donde se enfrentará a los superconsoleros en la Gran Final Europea de Videojuegos.



PARTICIPA Y GANA FABULOSOS PREMIOS



SEGA EN EL CORTE INGLES

SEGA

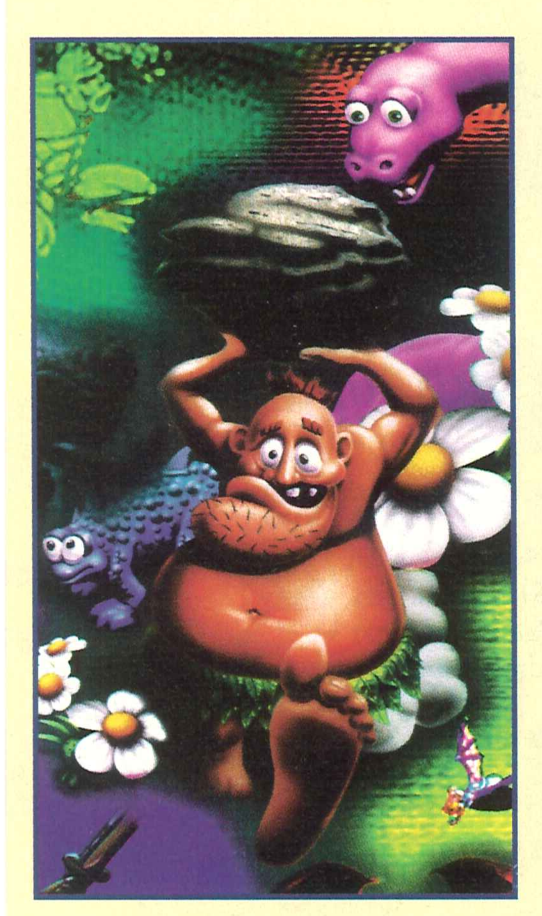
El Corte Inglés

LA LEY DEL MAS FUERTE

REPORTAJE

SONY

EN LA CUMBRE DE LA DISTRIBUCIÓN





Sony Imagesoft se ha consagrado como uno de los más importantes distribuidores de cartuchos en Estados Unidos. Ahora se ha lanzado a la conquista del mercado europeo, siempre bajo el signo de la calidad. Una de las más agradables sorpresas que nos tiene reservadas, es la versión para todas las consolas de Nintendo y Sega (incluido el Mega CD) del mítico Sensible Soccer. Esta maravilla saldrá en forma de cartucho el próximo otoño.

En esta misma época, lanzarán al mercado Hook para Super Nintendo y todas las consolas de Sega, Chuck Rock para Super Nintendo y Game Boy, y cuatro títulos más para la Mega CD: Dracula, Sewer Shark, Kriss Kross y C&C Music Factory. Las versiones del Señor de las Tinieblas para cartucho saldrán después del compacto.

La segunda serie de lanzamientos de Sony estará compuesta por dos grandes conversiones de buenas películas: The Last Action Hero y Cliff Hanger. La primera tiene como estrella a Arnold Schwarzenegger, y consiste en un juego repleto de acción. Aparecerá en el mes de octubre en todas las consolas de Nintendo y Sega.

Cliff Hanger está protagonizado por Sylverster Stallone, y su argumento gira en torno al secuestro de un avión cargado con dinero de las reservas federales de Estados Unidos. El aparato se estrellará contra una montaña y vuestra misión será recuperar el dinero y atrapar a los secuestradores. También saldrá en otoño para todas las consolas, con una mención especial para la de Mega CD, pues promete ser verdaderamente escalofriante.

Aunque ahora te parezcan un poco lejanos, pronto podrás disfrutar de todos los juegos que se presentaron en el ECTS.

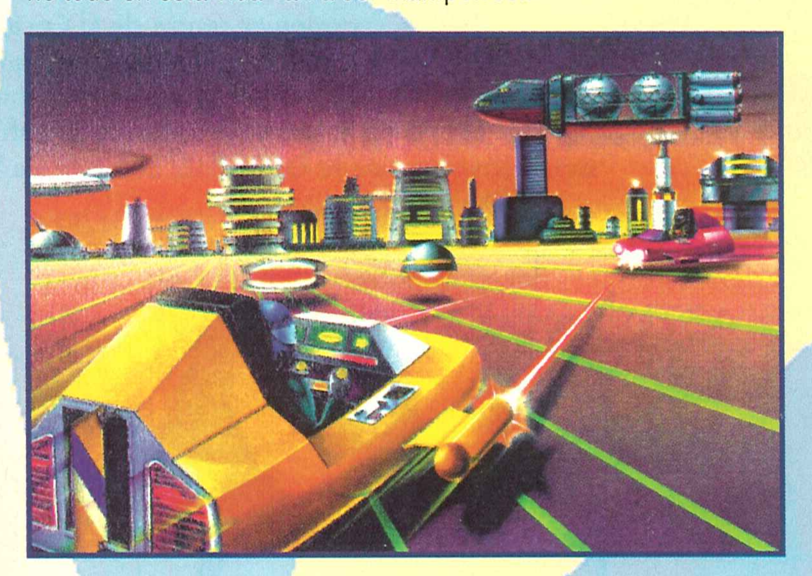
SYSTEM 3

EL ENCANTO DE LO VISCOSO

"Viscoso" es una palabra generalmente asociada a sensaciones nada agradables. Pues bien, System 3 parece empeñada en demostrarnos lo contrario con su próximo lanzamiento: Super Putty para Super Nintendo. Se trata de uno de los juegos de plataformas más originales que hemos podido ver en los últimos tiempos, y con sus 18 niveles de acción sin concesiones, a buen seguro cambiará vuestra opinión sobre el significado de la palabreja.

A la vuelta del verano, asaltará la Super Nintendo un juego deportivo "espacialmente" divertido: Space Football. En él tendréis que aproximaros velozmente a bordo de una extraña cápsula espacial a una de las porterías, para colocar allí la bola cibernética. Con este objetivo podréis competir contra la máquina o frente a un amigo consolero.

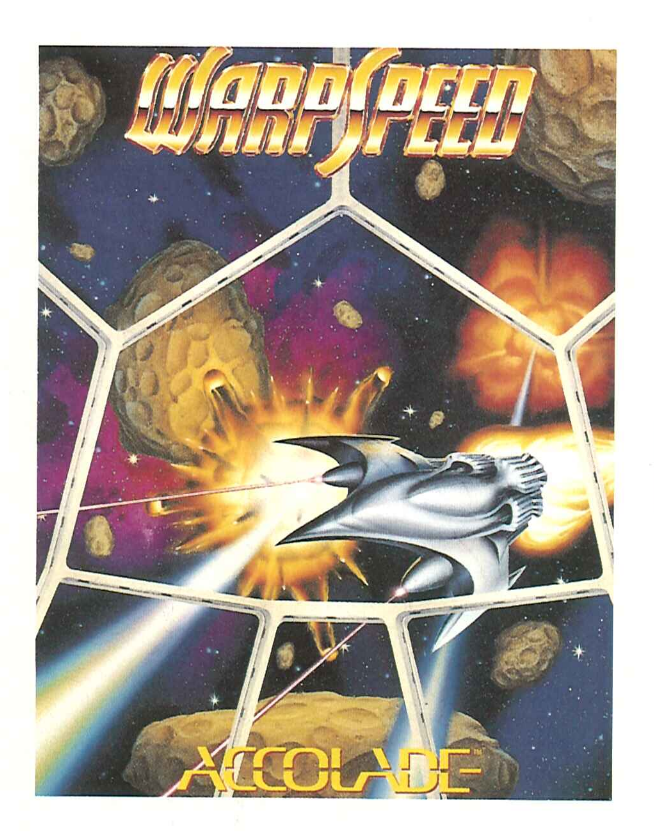
Por esas mismas fechas aparecerá Q-Bert 3, la última versión del conocido juego de inteligencia en tres dimensiones. Y es que no todo en esta vida van a ser mamporros...



LOS ESPAÑOLES

Como siempre, brillaron por su ausencia. Y no lo decimos por patriotería, sino por llamar la atención a todos los fabricantes y distribuidores de nuestro país, para que acudan a una feria en la que seguramente cumplirían un digno papel. La presencia española se limitó a una legión de periodistas en busca de noticias suculentas con que alimentar a sus lectores, y a una serie de representantes ansiosos de conocer las últimas novedades. A ver si para la próxima edición no tenemos que repetir la misma cantinela de siempre...

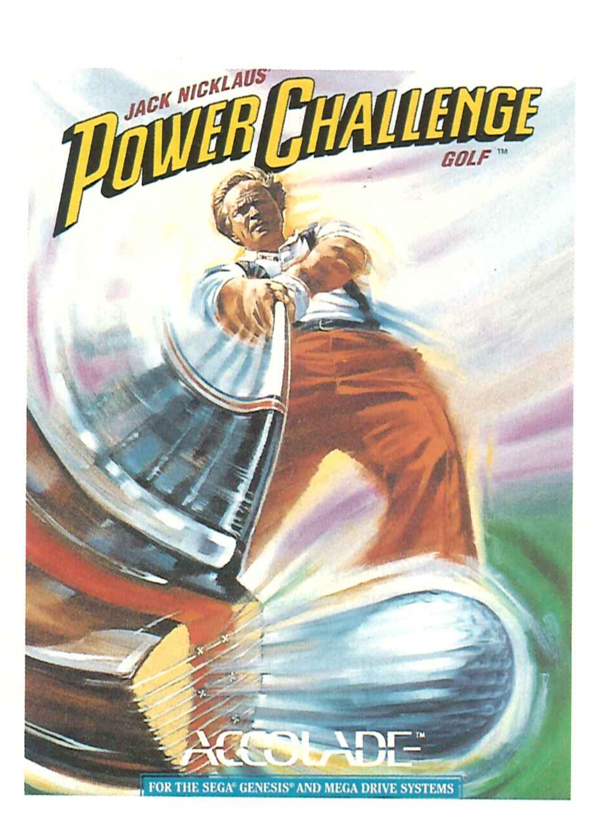
JUEGOS CON PERSONALIDAD



Durante cientos de años la paz ha reinado en el planeta azul. Pero, de repente, se han visto agujeros negros dirigiéndose a extrañas galaxias lejanas. Y la Tierra se encuentra en peligro de ser invadida por una horda de alienígenas. Un grupo de científicos trabajan sin descanso para crear la primera de una flota de naves capaces de repeler a los escuadrones enemigos.

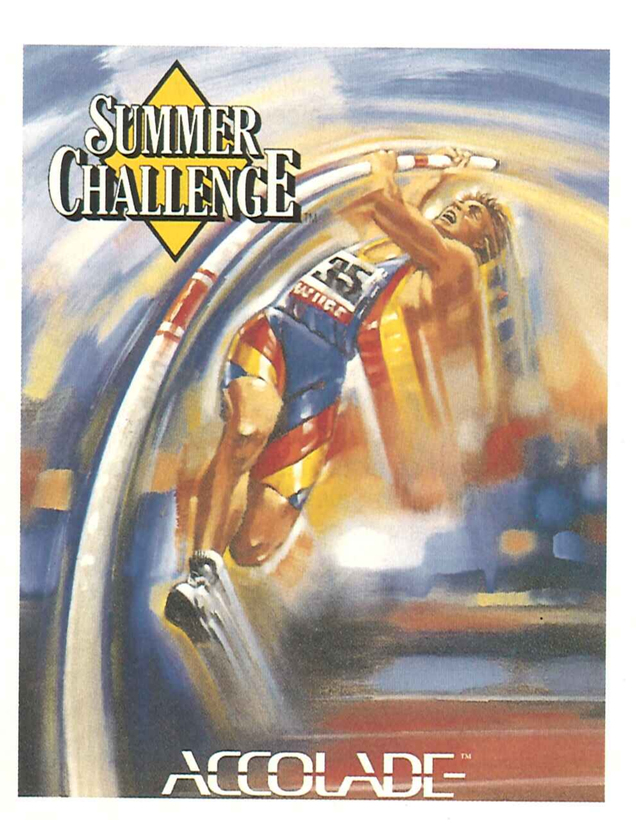
Naves espaciales en 3D, fantásticos efectos sonoros, y una mezcla de estrategia y acción te harán disfrutar al máximo de cada uno de los siete diferentes escenarios, con posibilidad de luchar contra dieciséis diferentes naves enemigas, cada una de ellas con características propias.

Disponible en MEGA DRIVE



Incluye dos recorridos diseñados por Nicklaus, jugadores de golf totalmente digitalizados, incluído el mismísimo Jack Nicklaus. Una amplia variedad de golpes de golf; estadísticas individuales; de 1 a 4 jugadores; modo torneo, stroke, y práctica; sonidos digitalizados son algunos de los ingredientes que encontrarás en el más completo juego de golf para tu Mega Drive.

Disponible en MEGA DRIVE



Es la simulación de deporte más realista de su tipo. Una mezcla de estrategia y acción que pondrá a prueba tu rendimiento al máximo. Dos modos de juego: Práctica y Competición; posibilidad de volver a ver tus "momentos de gloria", con el modo de repetición; ocho grandes pruebas en un solo juego: Tiro al Arco, Ciclismo, Equitación, 400 metros lisos, Salto de Altura, Jabalina, Kayak, y Salto con Pértiga.

Disponible en MEGA DRIVE

Distribuido por:



Pº de la Castellana, 52 - 28046 MADRID
Tel: (91) 561 0197 - Fax (91) 562 75 05

REPORTAJE

TECMAGIK

ASALTO AL PLANETA NINTENDO

La firma británica, apoyándose en sus éxitos para las consolas Sega, ha firmado un acuerdo que le permite fabricar juegos para Nintendo. Por ello, el stand de Tecmagik estaba lleno de curiosos y de buenos amigos que daban la enhorabuena a los responsables de la compañía y que auguraban grandes éxitos en esta relación que ahora comienza.

El inicio de esta nueva etapa tendrá marcado acento deportivo y estará protagonizado por Andre Agassi Tennis, un juego que está a punto de aparecer en Mega Drive y Master System, y que posteriormente lo hará en Super Nintendo y Nintendo.

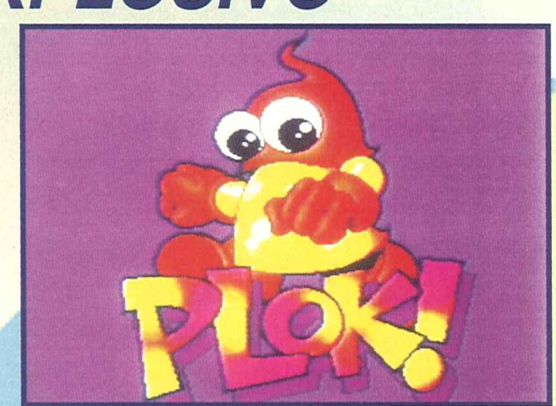
En una línea más "animada", Tecmagik lanzará cartuchos basados en la mítica serie de dibujos Looney Tunes, como Sylvester and Tweety. Además, sacará al mercado un juego inspirado en las nuevas y divertidas aventuras de la popular Pantera Rosa, que por cierto se empezarán a emitir por televisión a finales de este año.

Otro de los grandes logros de la compañía británica, ha sido la firma de un contrato con el actor Steven Segal, famoso por su dominio de las artes marciales, para la realización de una serie de juegos protagonizados por esta estrella de Hollywood. Estos programas no tendrán porqué ceñirse a los argumentos de las películas de Steven Segal y, por tanto, la propia compañía Tecmagik se encargará de rodar diferentes escenas de ambientación de los mismos.

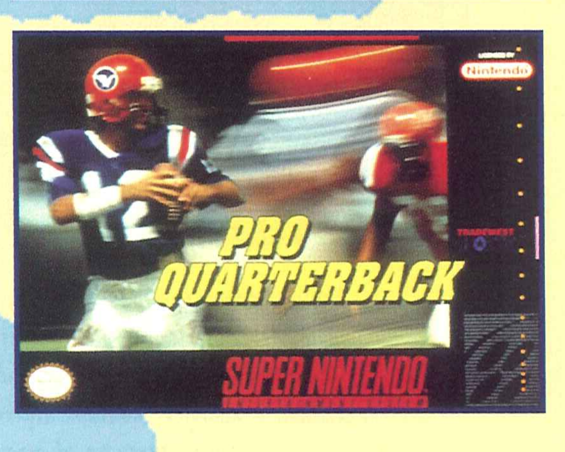
El primer juego de la serie llevará por título el nombre del actor y estará ambientado en un escenario de ciencia ficción, donde Segal y un socio suyo intentarán desbaratar los proyectos de una gran corporación que controla los recursos mundiales. Como podéis ver, se trata de un argumento lleno de acción y de peleas a brazo partido. Este cartucho saldrá al mercado a principios del año que viene para Mega Drive y Super Nintendo, y alcanzará la mágica barrera de los 16 megas.

TRADEWEST

UN CÓCTEL EXPLOSIVO



Los directivos de Tradewest han tenido la espeluznante idea de reunir a los maestros de las artes marciales Billy y Jimmy Lee con los batracios guerreros Zitz, Rash y Pimple en una sorprendente aventura. Battletoads and Double Dragon saldrá para Nintendo a finales de este año.



Esta compañía se ha apuntado también a la moda de las mascotas. La suya se llama Plok, un personaje capaz de transformarse a vuestro gusto a lo largo de 80 niveles plataformeros.

Por último, los aficionados al deporte podrán elegir entre Pro Quarterback, un programa de fútbol americano que avanzará muchas yardas en vuestra Super Nintendo, y dos juegos de coches: Super Off Road Baja 1000, en Super Nintendo, y RC Pro AM 2, programado por el grupo Rare, en Nintendo.

THE SALES

EL CAMINO RECTO

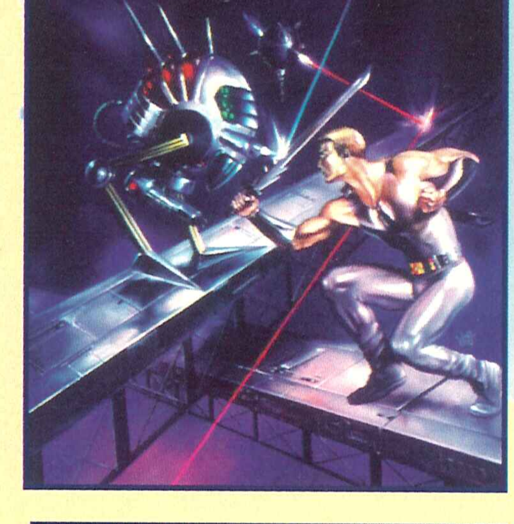
La segunda parte del film "El cortador de césped" ha dado origen a un interesante cartucho: The Lawnmower Man II, que se lanzará para Super Nintendo, Game Boy y todas las consolas de Sega. El producto se distribuirá bajo el sello de Storm, estrechamente vinculado a The Sales Curve. El argumento gira en torno a un hombre normal y corriente, Jobe, que tiene la desgracia de sufrir un experimento científico de realidad virtual. Como consecuencia de él, se convierte en un ser sobrehumano de cuyos poderes quieren aprovecharse el Dr. Angelo y el gobierno. Finalmente, Jobe se convierte en un psicópata con un sólo objetivo: la venganza. En medio de un escena-

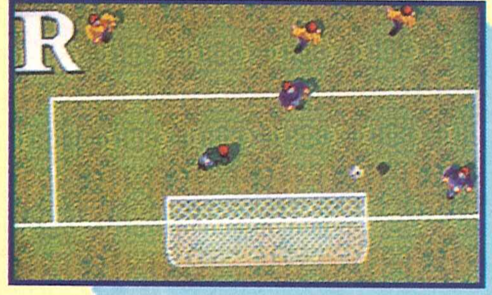


US GOLD

EL TESORO DE LA DIVERSIÓN

La compañía británica hizo gala de una gran variedad de géneros, demostrando que no están sujetos a ningún tipo de juego determinado. Su estrella fue Flashback, un cartucho de 12 megas repletos de aventura y acción, que esperan que haga furor a lo largo del próximo verano y se convierta en todo un clásico.





Strider 2 para Mega Drive es un juego de acción que aparecerá en junio, mientras que Robocod y Star Wars, ambos para Master System y Game Gear, reafirmarán el interés de la compañía por potenciar las consolas de 8 bites.

Finalmente, para los aficionados al fútbol de hoy y de siempre, está a punto de salir al mercado Super Kick Off, una magnífica conversión del mítico programa de Dino Dini.

CURVE

HACIA EL ÉXITO

rio de realidad virtual, todo estará servido para que paséis horas y horas de tensión ante las pantallas de vuestras consolas.

Otra de las grandes noticias que nos deparó The Sales Curve fue la próxima conversión del Pinball Dreams a Super Nintendo. Este juego fue una de las mayores sensaciones del año pasado en ordenador, y está dispuesto a arrasar con todos los chips de vuestra máquina a principios del año que viene.



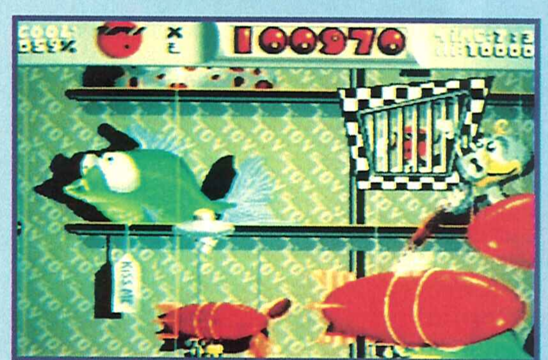
Antes, tendréis oportunidad de ver en acción a vuestro querido inspector acuático en James Pond's Crazy Sports para Super Nintendo. Nuevos amigos y la práctica de ocho deportes acuáticos os estarán esperando en su interior.

VIRGIN GAMES

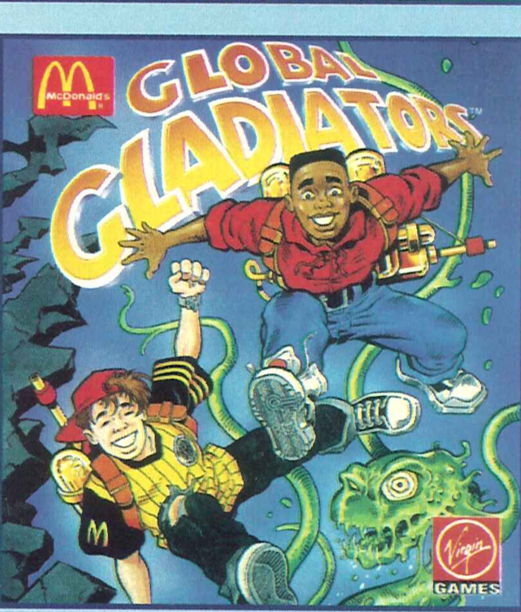
CAMBIO DE DIMENSIÓN

La firma británica apenas necesita presentación para los usuarios de Sega. En su historial figuran programas que han marcado toda una época, y la que se nos avecina estará dominada seguramente por la implantación del Mega CD. Para este formato, Virgin ha preparado el lanzamiento de dos juegos a lo largo de este año y otros dos para 1.994.

El pistoletazo de salida lo dará Terminator, en una escalofriante conversión de la primera parte de la serie cinematográfica. Esta versión se desarrolla al mismo ritmo frenético que la de Mega Drive, pero presenta más armas, más enemigos y más niveles. El otro lanzamiento para este año será Cool Spot, que tiene como protagonista al arrollador personaje de la versión para cartucho, con once niveles de lucha contra el mal.



Ya el próximo año aparecerán Another World y Dinoblades. El primero de ellos añade nuevas fases a aquél juego que maravilló en anteriores versiones. Dinoblades es un juego de puñetazos que se desarrolla a toda velocidad, con unos curiosos protagonistas: dinosaurios con patines.



Pero Virgin Games tampoco se ha olvidado de los "mortales" que por el momento sólo tienen una modesta consola convencional, y para ellos está a punto de salir el esperado Global Gladiators (Mega Drive, Master System y Game Gear).

Aprovechando sus vacaciones de verano, Superman también reproducirá sus hazañas en las tres consolas de Sega, y no tiene mejor forma de hacerlo que lanzándose al rescate de Lois Lane a lo largo de cinco peliagudos niveles.

Un poco más tarde aparecerá para Mega Drive la continuación del arrollador Populous, titulada Two Tribes, además de un juego basado en "El libro de la selva", que está destinado a las tres consolas de Sega.

Y si lo que queréis son emociones fuertes, os recomendamos fervientemente Muhammad Ali. Un cartucho hecho a imagen y semejanza del púgil que le da nombre, y que está llamado a ser el mejor del mundo del boxeo para Mega Drive.

BATTLETOADS

MEGADRIVE

Con ancas y a lo loco

En la galaxia de Ankas, a caballo entre los planetas Tritón y Salamandra, existe un pequeño planeta verde llamado Sapoworld. Durante millones de años, esta civilización ha sido la más avanzada de todo el Sistema, y por ello, también la más envidiada. Los intentos por desestabilizar su sapocrático sistema político, son una constante para sus mandatarios. Pero sus enemigos no cejan en su empeño, urdiendo cada vez conspiraciones más complicadas y difíciles de anticipar.

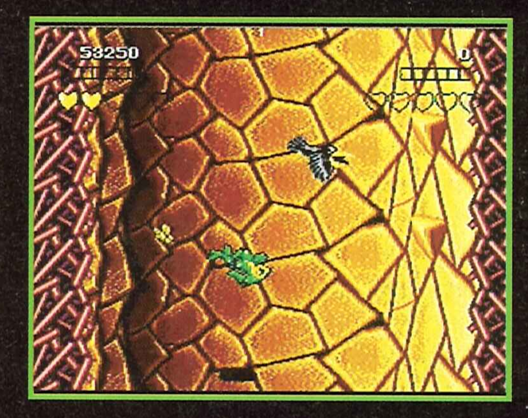
El Rey de Sapoworld, Boingg I «El Saltarín», estaba algo mosca por la excesiva tranquilidad que se respiraba en Anfibiotown, la capital del reino, y mandó llamar al Ministro del Interior, el Comandante Corcuerrana. El viaje de regreso de la Princesa Angélica estaba ya próximo, y era necesario ultimar las máximas medidas de seguridad.

Después de mucho cavilar, el ministro se decidió por los más valientes y preparados luchadores de la Guardia Verde, los Battletoads Rash, Zitz y Pimple. Así, los tres sapos guerreros fueron velozmente al encuentro de la Princesa y emprendieron sin pausa el viaje de regreso.

Fue durante este trayecto cuando la Reina de la Oscuridad, aprovechando un descuido en la vigilancia, secuestró a la princesita y a Pimple. Por suerte, éste consiguió mandar un mensaje de auxilio. Rash y Zitz, ayudados por el profesor T. Bird, lo han recibido y ya están preparando un plan para el rescate de Angélica. Y aquí es donde comenzará vuestra aventura en compañía de las Battletoads.

La acción se desarrolla a lo largo de diez pantallas, en que la perspectiva del juego va cambiando, entremezclándose las fases horizontales con las verticales, aéreas, e incluso una a los mandos ➤

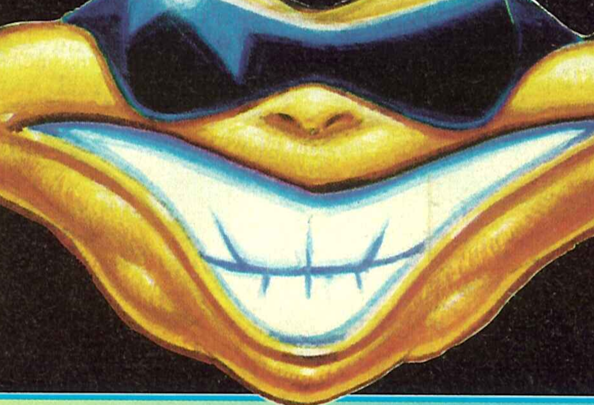











Cuanto más grandes son...

Nuestros amigos los sapos guerreros se van a encontrar con más de un enemigo con un tamaño tan enorme como éste, que les dejarán abiertas sus enormes bocazas. Claro que ya sabéis lo que se dice: cuanto más grandes son, más dura será la caída. Así que no os preocupéis por el tamaño de estos bichejos. Los sapos son unos grandísimos luchadores, que es lo que al fin y al cabo cuenta, y siempre se saldrán con la suya. Como muestra, ahí queda esta tira.

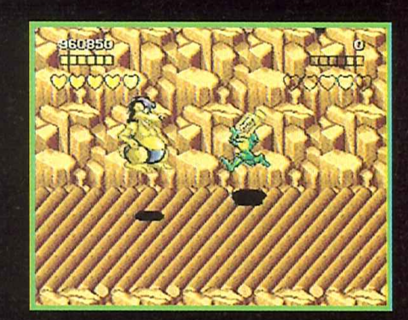


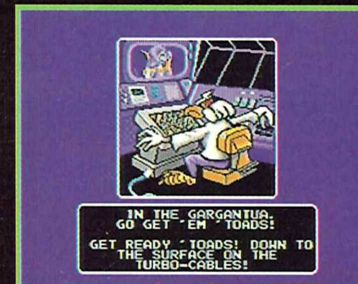



de un curioso vehículo: el rana-móvil.

En la variedad está el buen gusto, y variados vais a encontrar a vuestros enemigos. Y es que los hay de todas las formas y colores: algunos de aspecto terrible y malvado, otros de gran tamaño, y unos terceros de apariencia tranquila pero, por supuesto, engañosa.

Preparaos pues para disfrutar con este entretenidísimo juego... y ya sabéis: "A golpear, que son dos días".





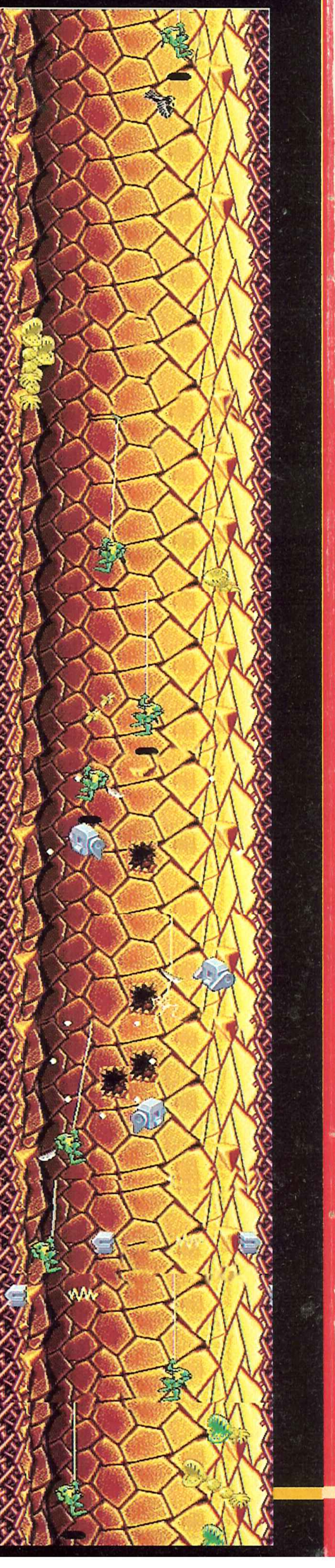


Golpes difíciles de encajar

Las Battletoads son unas expertas luchadoras, pero con una técnica más bien rudimentaria. Como podéis comprobar, sus golpes básicos son los puñetazos y las patadas, aunque al final de cada serie de mazazos emplearán sus supergolpes: "La Mano de matar osos" y "la Macro-patada". Pero con lo que más disfrutan es cuando se encuentran con un saurio alado por el camino. Sin la menor piedad, le arrean un buen mamporro y aprovechan para montarse en él y surcar así los aires. Nada, nada...¡¡¡ A por ellos, que son feos y cobardes!!!

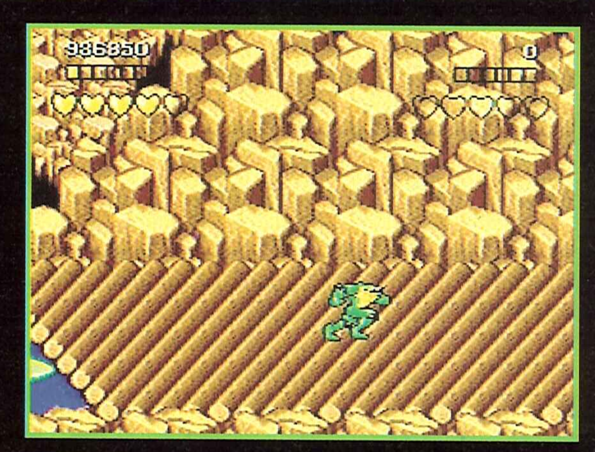


Estos simpáticos sapos ya se habrán convertido desde hace bastante tiempoen buenos amigos vuestros. Así que no dudéis en echar un vistazo a este nuevo cartucho, porque os llevaréis verdes y agradables sorpresas.







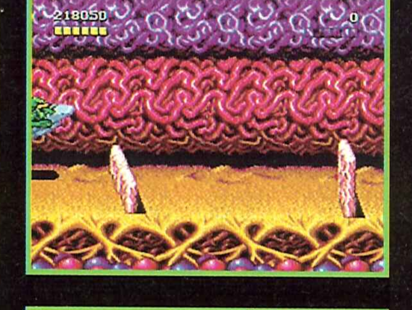


La verde diversión

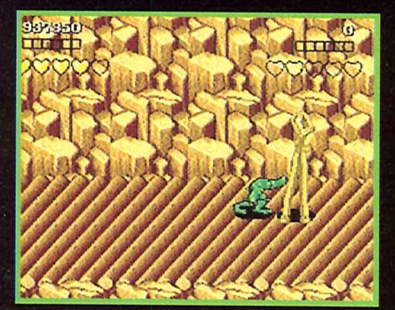
Las Battletoads poseen todos los ingredientes necesarios para convertirse en uno de los juegos favoritos de este 93. La simpatía que derrochan sus verdes protagonistas está perfectamente acompañada por una excelente y original realización técnica. Y si de diversión hablamos, os diré que en sus abundates fases no hay ni un solo segundo de descanso, puesto que la acción es constante.

El único "pero"- muy, muy entre comillas- es que nuestros amigos no cuenten con una mayor variedad de golpes y que la complejidad de la fase del Rana-móvil sea un pelín alta.

De Lucar

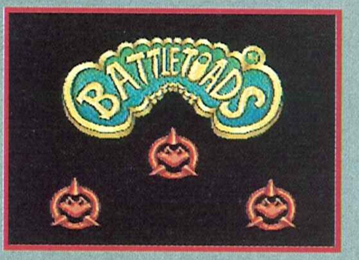






MEGA DRIVE



ACCIÓN
TRADEWEST
Tradewest
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 5
Nº de fases: 10
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 4
Megas: 4

Gráficos — 91
Un verdadero regalo para tus ojos, con excelentes escenarios y una animación de elevadísima calidad.

Música — 90
Una de las mejores que hemos escuchado en Mega Drive. Digna de ser grabada en una cinta.

Sonido FX — 82
No son de lo mejorcito de la pequeña maravilla negra, pero no están nada mal. Cumplen con creces.

Jugabilidad — 88
Algunas fases son difíciles, pero eso no es malo. Ten un poco de paciencia con la tercera fase.

Adicción — 90
Será complicado separarte de tu consola. Haz una buena reserva de galletas y refrescos.

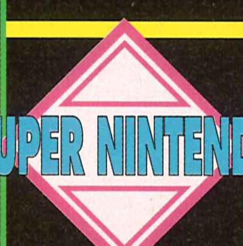
Total — 89
Una gran puntuación para un grandísimo juego. Totalmente recomendable para viciosos y similares.

Lo Mejor
- El variado diseño de las fases.
- La calidad de los gráficos, escenarios y scrolles.
- El alto grado de adicción.

Lo Peor
- La excesiva dificultad de algunas fases.
- Se deberían haber cuidado más los golpes y los efectos.

LO MÁS NUEVO







SUPER ALESTE

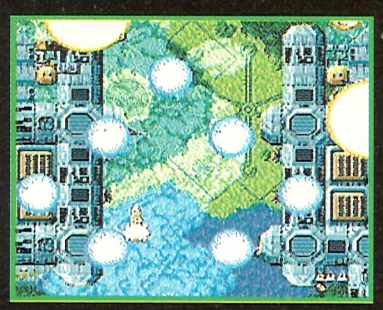
...DEL EDÉN







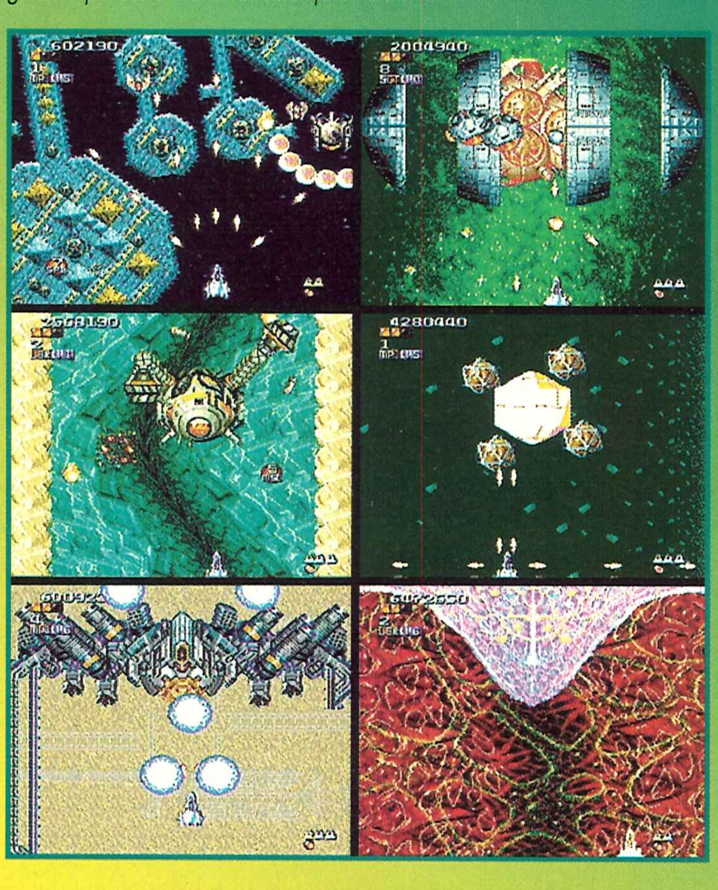


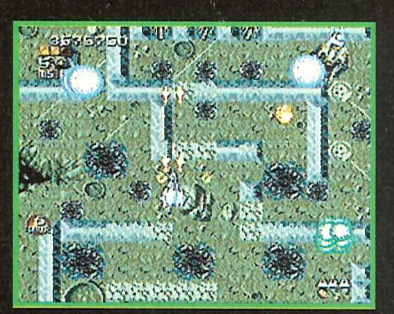





Los temibles guardianes final de fase

Los hay de todas las clases y colores. Los monstruitos que nos aguardan antes de que la palabra «clear» revolotee ante nuestras pupilas, son un prodigio de variedad y de espectacularidad. Pero no nos echaremos atrás, ¡antes la muerte! Lucharemos hasta acabar con el último de ellos. Ah, por cierto, alguno se parece a cierto redactor jefe de cierta revista...





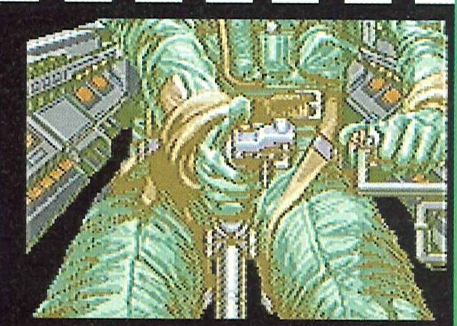
Matar marcianos. Esa consigna ha sido repetida hasta la saciedad desde que el videojuego tomó su nombre. Y el caso es que los pobres habitantes del planeta Marte, que nosotros sepamos, jamás nos han hecho nada. Pero por no se sabe qué razones, siempre nos acordamos de ellos cada vez que hay que aniquilar cualquier invasión alienígena.

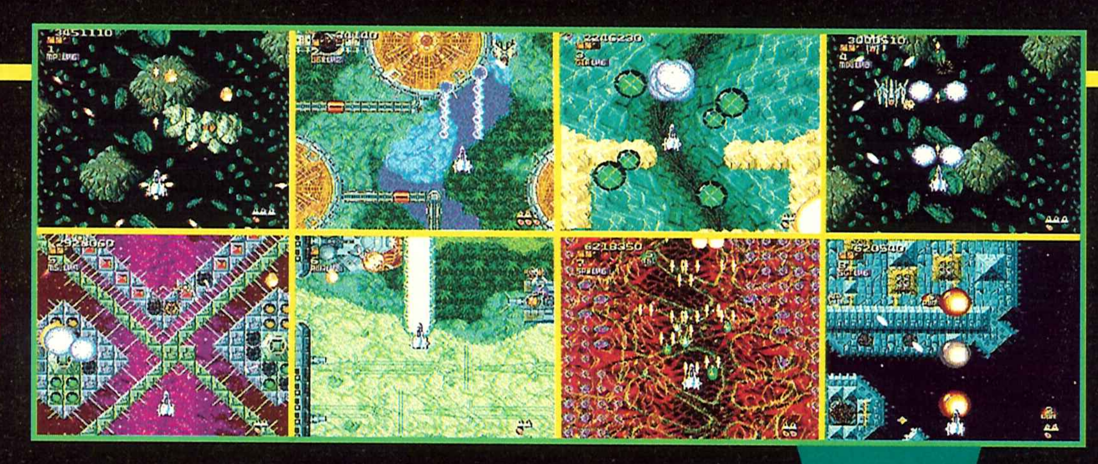
Super Aleste sigue en esta misma línea de destrucción de colegas del Sistema Solar. Se trata de un shoot-em'up totalmente vertical con grandes dosis de originalidad, muy difíciles de conseguir en un género tan hermético. Pero antes de conocer qué es lo que hace a este matamarcianos tan especial, sepamos mejor qué demonios es lo que se cuece en nuestro planeta...

Nos encontramos nada menos que en el año 2048. Un enorme objeto brillante de 15 kilómetros de diámetro (algo así como una bombilla pero a lo bestia), se pasea por la Tierra asolando cuantas ciudades encuentra en su camino. Nueva York, Boston, París, Roma, Los Angeles, Alcobendas... ninguna gran orbe parece resistir su inexorable avance.

¿Ninguna? Pues sí amigos, en unos siniestros parajes de la selva del Amazonas, un puñado de ingenieros de los países más avanzados se afanan en ultimar el prototipo de aeronave que pueda llevar al traste los planes alienígenas. Su nombre es ED-057, un pequeño pero sofisticado aparato volador, que controlado por un hábil piloto se convertirá en un arma casi invencible. ➤





Acción, intensidad, impresionantes escenarios, un ritmo vertiginoso... Todo eso y mucho más es lo que te espera en Super Aleste, un excepcional matamarcianos.

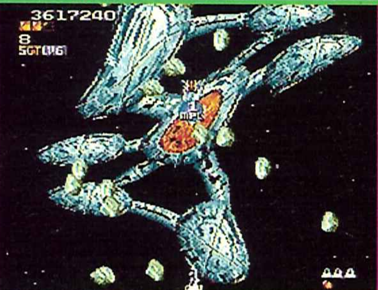
Deformación «made in Super Nintendo»

Si habíais oído varias veces la expresión y aún no estábais del todo seguros sobre lo que quiere decir «efecto de deformación», creo que después de echar un vistazo a esta tira, no tendréis ya ninguna duda.











Si quieres ser ese piloto no tienes más que decirlo, así que...

Bueno, ya tenemos piloto, nave y enemigos a quienes enfrentarse. Sólo falta examinar los escenarios en que te desenvolverás, para liberar a la humanidad del yugo de las fuerzas extraterrestres. Se componen de nada menos que 12 áreas, la mayor parte de ellas tratadas en modo 7, con la consiguiente carga de espectacularidad que conlleva el tan traído chip.

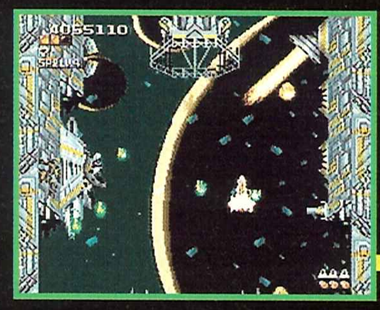
Las selvas de América Central, el espacio interestelar, basureros espaciales, la base enemiga, un desierto... cualquier terreno es bueno para entablar una feroz batalla frente a las hordas extraterrestres. Pero no te lleves las manos a la cabeza, pues dispones de una amplísima gama de armas con las que equipar tu ED-057. Y no sólo eso, sino que cada arma podrá ser disparada de distinta forma, con el objetivo de lograr una mayor efectividad.

En fin, que Super Aleste es el paraíso de los amantes de las emociones fuertes. Así que si no estás muy bien de los nervios o tu corazón no acaba de estar a tope, yo de ti me lo pensaría dos veces antes de jugar.





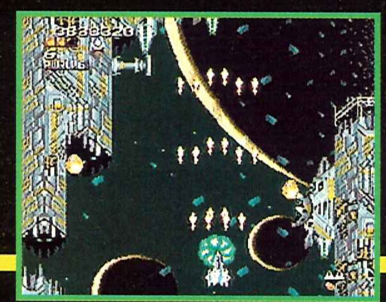




Y venga armas

Nuestro ED-057 puede recoger hasta 8 tipos distintos de armas. Todas ellas alcanzan diferentes niveles de potencia en función del número de cápsulas de poder que hayas podido conseguir.





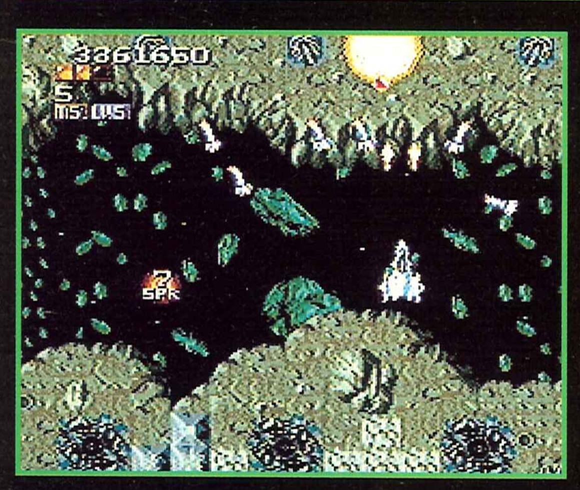


Ten mucho cuidado porque los alienígenas no se andarán con chiquitas a la hora de atacar, así que trata de sacar todo el partido posible al armamento con que cuentas.



Los más variados escenarios serán testigos de tus luchas. Desde el aspecto desolador de un basurero espacial, por cierto, bastante original, hasta la propia selva del Amazonas.







OH REY MODO 7

Super Aleste me ha sorprendido gratamente. Después del Axelay, Pilotwings o F-Zero, pensaba que ya había visto todo lo que era capaz de realizar el famoso chip MD7. Pero al contemplar el estupendo trabajo que han realizado los programadores de Toho con el potente hardware del Cerebro de la Bestia, no tengo más remedio que reconocer que no era así, y descubrirme.

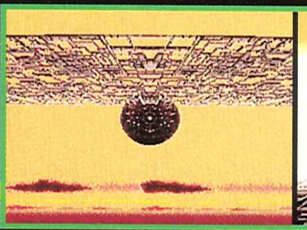
La espectacularidad de sus fondos, las rotaciones y los sublimes efectos de deformación y descomposición de algunos enemigos finales, convierten este shoot-em'up en un punto obligado de estudio para los analistas de los matamarcianos.

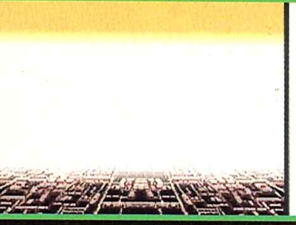
Pepo Scope



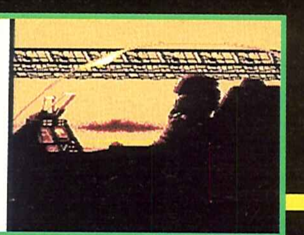
No puede decirse que tu ED-057 sea una nave de gran tamaño, pero sin duda, sí que tiene enormes posibilidades.



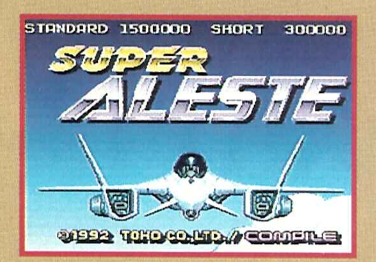








SUPER NINTENDO



SHOOT-EM´-UP
TOHO
Toho

Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 12
Niveles de Dificultad: 5
Continuaciones: Infinitas
Megas: 8

Gráficos — 90
El tratamiento de los fondos de los diversos escenarios no tiene otro calificativo que el de sobresaliente.

Música — 85
Suave, sencilla y agradable. Aunque como en todo matamarcianos, cumpla un papel secundario.

Sonido FX — 87
Una amplia gama de ensordecedoras explosiones para todos los gustos.

Jugabilidad — 80
A pesar de disponer de continuaciones infinitas, hay ocasiones en que la dificultad es excesiva.

Adicción — 88
El ansia de comprobar cómo es el próximo escenario no nos dejará movernos del asiento.

Total — 86
Super Aleste se confirma como el único cartucho que puede pugnar con el súper imaginativo Axelay por ser el número uno.

Lo Mejor
- La agilidad que provoca una ausencia total de ralentizaciones.
- El alucinante modo 7.

Lo Peor
- Es un poco dificilillo.
- Hay fases que no tienen enemigos finales.
- Otras son un tanto repetitivas.

LO MÁS NUEVO

SEGA

Operación: Limpieza

GLOBAL GLADIATORS

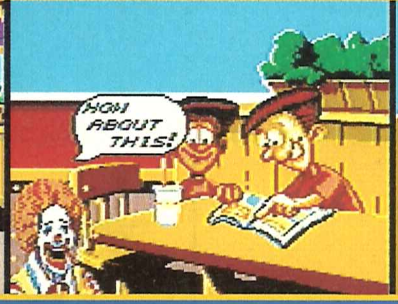


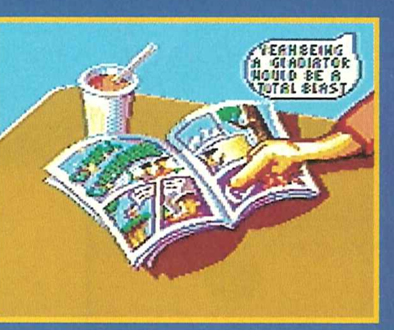












Mick y Mack se conocieron en el colegio cuando ambos cursaban parvulitos. Desde entonces se convirtieron en amigos inseparables, ya que son muchas las aficiones que comparten: el fútbol, los videojuegos y merendar en McDonald's.

Pero su mayor preocupación, a pesar de su juventud, es la ecología. No están dispuestos a que se continúen talando árboles sin parar, a que los ríos se conviertan en un basurero de residuos industriales o a que la capa de ozono desaparezca completamente. Por ello, durante una de sus merendolas han decidido convertirse en los paladines del medio ambiente y la ecología. A partir de este momento, Mick y Mack han pasado a llamarse los "Global Gladiators", y están dispuestos a luchar contra la suciedad y la porquería dejando el planeta como los chorros del oro.

Para ello, cuentan con la ayuda de Ronald McDonald y su Gooshoter, una pistola especial capaz de eliminar a todo bicho contaminante que ose ponerse delante. Mientras, deberán recoger todas las M's que se les pongan a tiro, ya que necesitan al menos treinta para pasar de un nivel a otro. Pero no siempre se encontrarán a simple vista, por lo que en muchas ➤

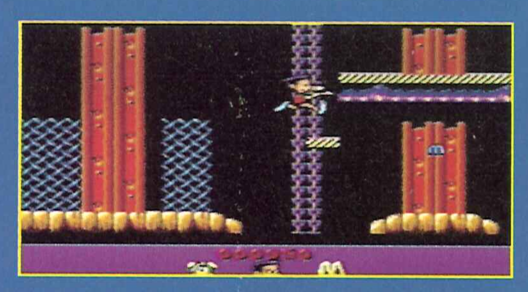


















El mundo está en peligro de destrucción. No, no se trata de un perverso personaje, ni de una ofensiva alienígena, sino de... la contaminación.





Barriendo con los items

Mick y Mack cuentan con una serie de ayudas para llevar a buen término su arriesgada misión. Si son suficientemente arriesgados como para explorar nuevos caminos, podrán encontrar tres items bastante valiosos.

En primer lugar, el corazón que carga la barra de energía del protagonista. Después, el despertador con el que conseguirán tiempo extra, y, finalmente, la vida extra que se esconde en algún recoveco de los diferentes niveles.

Y puestos con las ayudas, al loro con las flechas continuas. Toca todas las que encuentres a tu paso, porque si pierdes algún personaje -Mick o Mack- y te queda por lo menos otro, podrás continuar jugando desde ese punto en vez de comenzar de nuevo el nivel.













➤ ocasiones tendrán que armarse de valor y saltar al vacío, en busca de plataformas ocultas que les suministren un buen número de ellas.

La primera de las cuatro fases de que consta el juego tendrá lugar en Slime World. Se trata de un gigantesco bosque poblado de criaturas viscosas que se confunden con el paisaje, y que te atacarán sin piedad tratando de fastidiarte la misión.

Pero si ellas no lo consiguen, mucho cuidado con lo que te encontrarás en Mystical Forest, donde dentudas pirañas, castores locos y hachas vivientes han establecido su hogar, después de eliminar toda muestra de naturaleza. De allí pasarás al reino de los residuos tóxicos por excelencia, Toxi Town, un auténtico paraíso de la contaminación, repleto de elementos malolientes y un tanto repugnantes.

Y por si esto fuera poco, todavía te espera Artic World. Allí corretean a sus anchas osos rabiosos, enfurecidos yetis y murciélagos nada amables que, por cierto, defenderán con uñas y dientes este último reducto de polución y suciedad.

Pero no se te ocurra achicarte, porque tu esfuerzo valdrá la pena. Al fin y al cabo, tú eres el único capaz de evitar que el planeta se convierta en un basurero inhabitable.



Bonus reciclables

Continuando con la línea ecológica de todo el juego, la fase de bonus, a la que llegarás si has conseguido las M's necesarias, se basa en una tarea bastante práctica: el reciclaje de basuras.
A la velocidad del rayo, Mick o Mack deberán recoger latas, botellas y periódicos, para depositarlos en el contenedor adecuado y que así puedan reciclarse. No dejes escapar ni uno de esos objetos a medida que vayan cayendo. Ah, y ni se te pase por la cabeza acercarte a los yunques, es demasiado peligroso.



Hamburguesas ecológicas

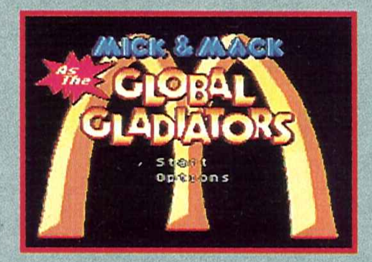
***S**iempre es de agradecer que nos conciencien de lo importante que es cuidar nuestro planeta. A fin de cuentas, es el único que tenemos. De esta base ecológica ha partido la compañía Virgin a la hora de hacer "Global Gladiators".*

Aparte de todo un derroche de medios e imaginación, cuenta con un aspecto bastante positivo: la aparición estelar de un viejo conocido de los más pequeños de la casa, el payaso Ronald McDonald. Él, naturalmente, también pondrá su granito de arena en la tarea de conseguir limpiar el planeta.

Entrando en aspectos más generales, las aventuras de Mick y Mack entretienen, aunque tienen un cierto "tufillo" a algo de sobras conocido. ¿Recordáis a cierto erizo que se dedicaba a ir recogiendo anillos?

El consolero enmascarado

MASTER SYSTEM



PLATAFORMAS
VIRGIN
Graftgold
Nº jugadores: 1
Vidas: 5
Nº de fases: 4
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 0
Megas: 2

Gráficos 85
La animación de los personajes es realmente buena y los decorados están más que cuidados.

Música 79
La banda sonora está muy bien conseguida. No se merecía menos esta ecológica aventura.

Sonido FX 75
Buenos efectos de sonido, para acompañar tanto a los protagonistas como a sus adversarios.

Jugabilidad 87
Controlar a Mick o Mack te será fácil, una vez que conozcas todas sus posibilidades.

Adicción 79
Los buenos propósitos con los que comienza el juego harán que no pares hasta limpiar el planeta.

Total 84
Un juego muy original en su planteamiento, ya que no luchamos con villanos, sino con algo que nos afecta a todos: la contaminación.

Lo Mejor
- La asombrosa expresividad, tanto de Mick y Mack como de todos sus adversarios.

Lo Peor
- Es una auténtica pena que, contando con la posibilidad de elegir entre dos protagonistas, este juego no contemple la opción de dos jugadores.



LO MÁS NUEVO

ROBOCOP 3
TODO UN POLICÍA









Mientras en la sede de la OCP se debatían y estudiaban proyectos para convertir a la vieja Detroit en la ciudad del futuro, las bandas de camorristas y asesinos han ocupado las calles sembrando el caos y la destrucción. La policía local se ha visto incapaz de contener la avalancha de crímenes que convierten las noches de Detroit en un auténtico infierno.

Si no fuera por la existencia de un poderoso policía metálico que bien conocéis, la corrupción ya habría convertido la ciudad en algo muy diferente a lo pretendido por la OCP. Y es que Robocop se ha erigido como el último baluarte de la justicia y el bien.

Sin embargo, las cosas van a resultar muy difíciles, incluso para un héroe cibernético de nervios de acero. Combatir a delincuentes comunes no sería demasiado complicado para él. Pero si se le unen las numerosas bandas de Splatter Punks que inundan el lugar y las corruptas fuerzas de Rehabs, la tarea empieza a ser poco menos que imposible de realizar.

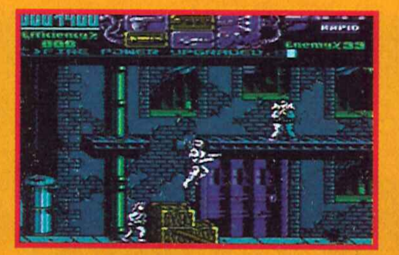
La complicada misión de Robocop consiste en atrapar al cerebro de la organización, aunque para ello tenga que desmantelar primero las pequeñas bandas callejeras, localizando y destruyendo sus madrigueras. Para lograrlo, cuenta con la ayuda de un poderoso arsenal y de un rápido propulsor que le permitirá sobrevolar las zonas conflictivas.

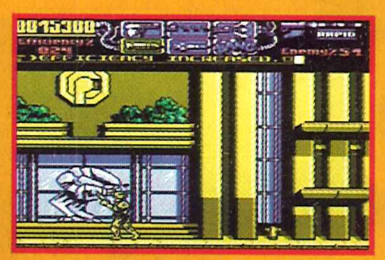
Lo malo es que su enemigo no es un criminal cualquiera, sino uno de los altos cargos de la OCP, y destruirlo supondrá asaltar el edificio de la compañía y enfrentarse a sus poderosos, aunque poco inteligentes, robots ED209. Ayudado por su amigo Keiko, Robocop deberá llegar a la computadora general de la OCP e introducir los dígitos correctos para localizar a su temible rival.

Muchos son los peligros que aguardan al hombre cibernético. Desde tanques a ninjas robots, pasando por asesinos armados con metralletas, bazookas y hasta granadas. Pero Robocop nunca se rinde. ¿Vais a dejarle solo ante el peligro?







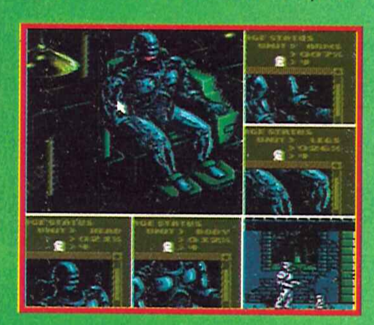




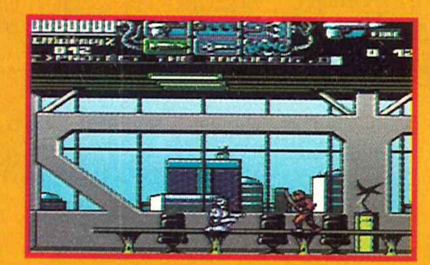


Puesta a punto

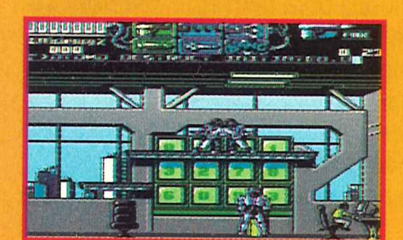
Al final de cada nivel, Robocop entrará en su laboratorio para reparar los daños sufridos. Cuatro son las partes de su cuerpo que pueden ser arregladas, y cada una de ellas cumple una función específica: las piernas (caminar), los brazos (disparar), el cuerpo (saltar) y la cabeza (funcionamiento general). Cuando el nivel de daños sea muy elevado, Robocop podrá notar su malfunción andando para atrás, negándose a disparar o, incluso, permaneciendo quieto en un sitio.











A tope de acción

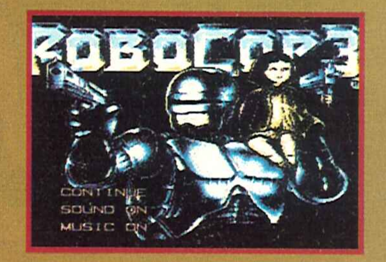
Los auténticos fanáticos de la acción desenfrenada tienen en este cartucho el argumento ideal para pegarse a su consola: el comportamiento de un Robocop de poderosa apariencia ante una continua y frenética avalancha de enemigos. Lo único malo es que las cinco fases de que se compone el juego resultan un tanto escasas, y la última y definitiva es sorprendentemente corta. Eso sí, mientras dure el cartucho todos tendrán garantizada la diversión... una diversión trepidante.

Teniente Ripley





NINTENDO



ACCIÓN
OCEAN
Probe
Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 2
Megas: 2

Gráficos — 80
El scroll es suave y la animación precisa. Pero los colores son algo planos, perdiéndose profundidad.

Música — 79
Las melodías son rápidas y trepidantes. Además tienen la enorme ventaja de no machacar los oídos.

Sonido FX — 81
Una lograda parafernalia de disparos y explosiones, entre la que sobresale los pasos del protagonista.

Jugabilidad — 82
La lentitud del giro y el que Robocop no pueda disparar hacia abajo le hacen perder algunos puntos.

Adicción — 85
Te enganchará su variada sucesión de acciones, aunque por ello resulte demasiado corto.

Total — 83
Ágil, dinámico y adictivo. Si fuera un poco más largo y un pelín menos complicado, sería perfecto.

Lo Mejor
- **Te verás envuelto por su rapidísima acción, sin posibilidad de que te des un mínimo respiro.**

Lo Peor
- **Que las continuaciones conduzcan al principio de la fase.**
- **A pesar de la dificultad, se puede hacer un poco corto.**

LO MÁS NUEVO

GAME BOY

CUANDO RUGE LA MARABUNTA

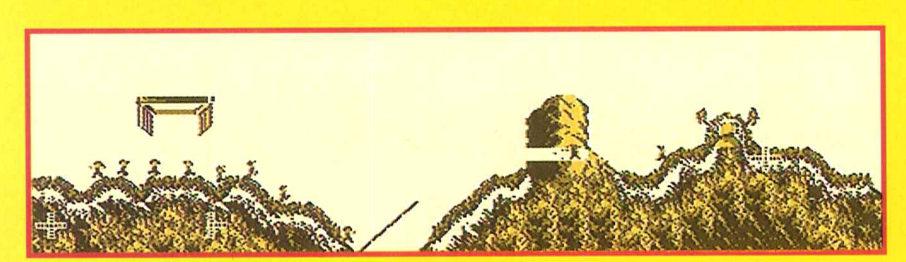
La plaga que asoló los ordenadores de todo el mundo y que después descolocó los circuitos de nuestras consolas, vuelve a abrirse camino a través de nuestros cerebros gracias a la fiel compañía de la Game Boy. Sí, los Lemmings, esos ratoncillos un poco despistados y de instintos suicidas, recorren ahora los chips de nuestra portátil haciendo descalabros inimaginables en las mentes de los sufridos rescatadores que los lleven consigo.

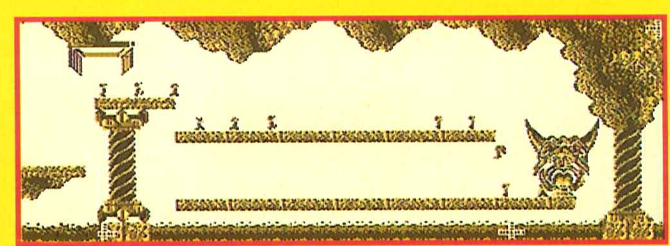
Para disfrutar de su compañía, sólo te hacen falta unas buenas dosis de paciencia y un rápido funcionamiento de tu materia gris. Así que prepara tus neuronas y enrédate en una loca sucesión de laberintos y misiones suicidas de rescate. Salvar al mayor número posible de lemmings, evitando que se despeñen, ahogen o sean aplastados, y hacerlos llegar sanos y salvos a su hogar, puede resultar más divertido y adictivo de lo que te puedes imaginar.

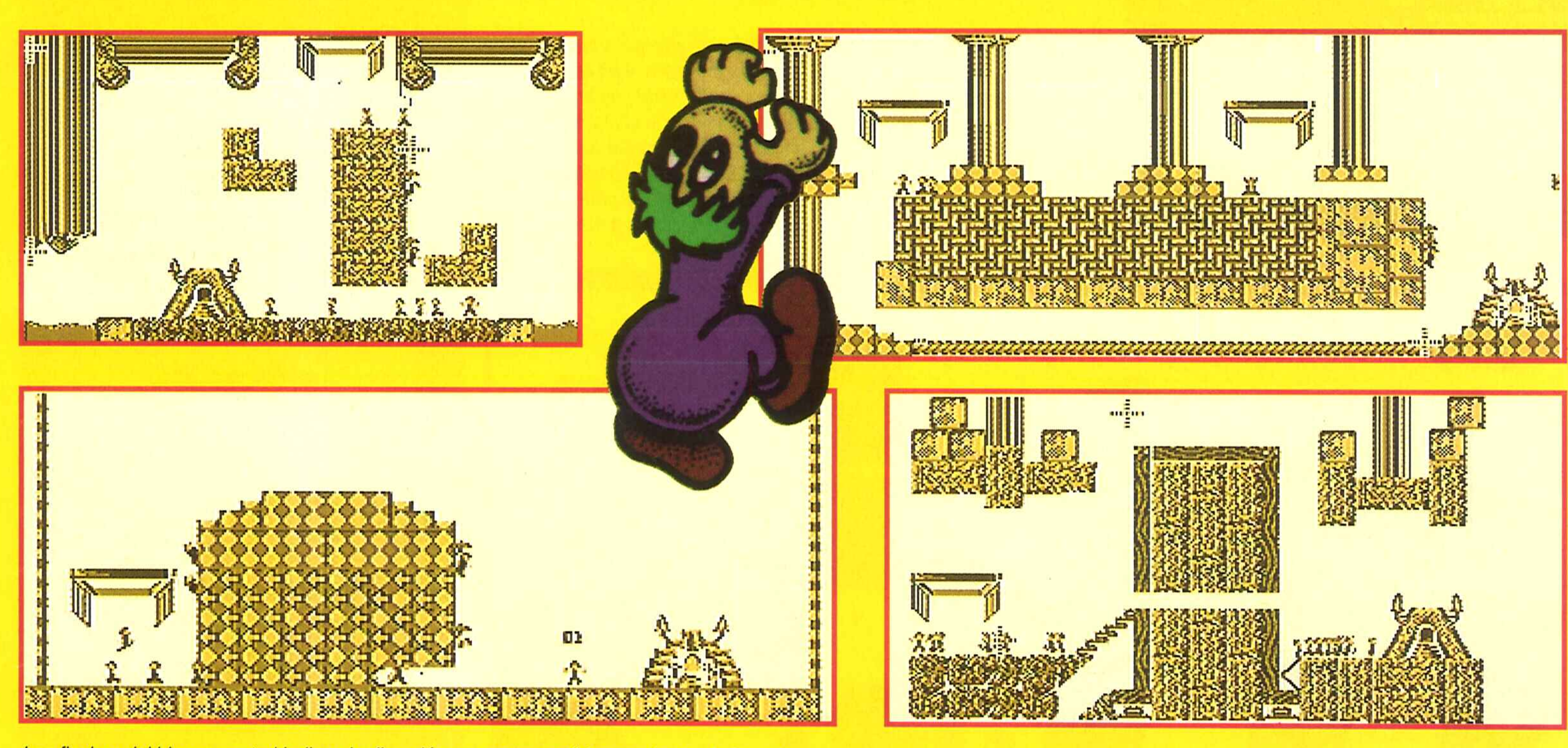
Los que ya hayáis disfrutado de las excelencias de este programa, notaréis el extraño sistema de control que plantea la G.B. Los iconos no aparecen a la vista, lo que por un lado tiene la ventaja de no cortar el campo de visión en la reducida pantalla de la portátil, pero por otro complica la selección al obligarte a mantener presionado el botón B mientras eliges herramienta mediante el control pad.

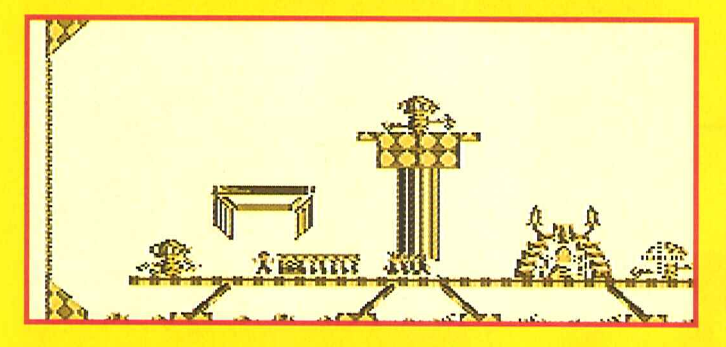
Para subsanar este problema, puedes seleccionar icono y desplazar el cursor mientras el juego está en pausa. De no hacerlo así, tendréis bastantes complicaciones para conseguir avanzar. Lo demás, quitando el color y el tamaño de los personajes, se mantiene como siempre: agradables melodías clásicas, simpáticos efectos y muchos, muchos escenarios.

Antes de comenzar el juego, podrás elegir entre cuatro niveles de dificultad según sean tus capacidades salvadoras. El nivel FUN está especialmente pensado para que tomes contacto, y resulta ➤

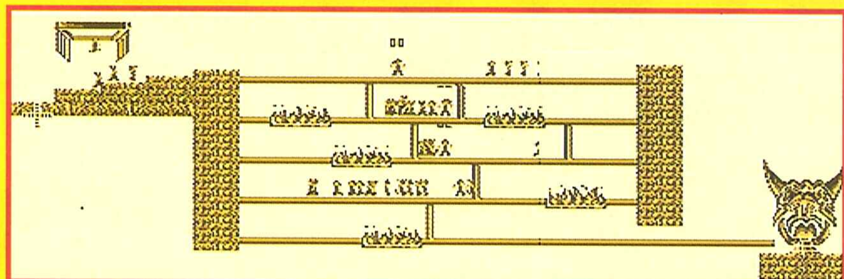




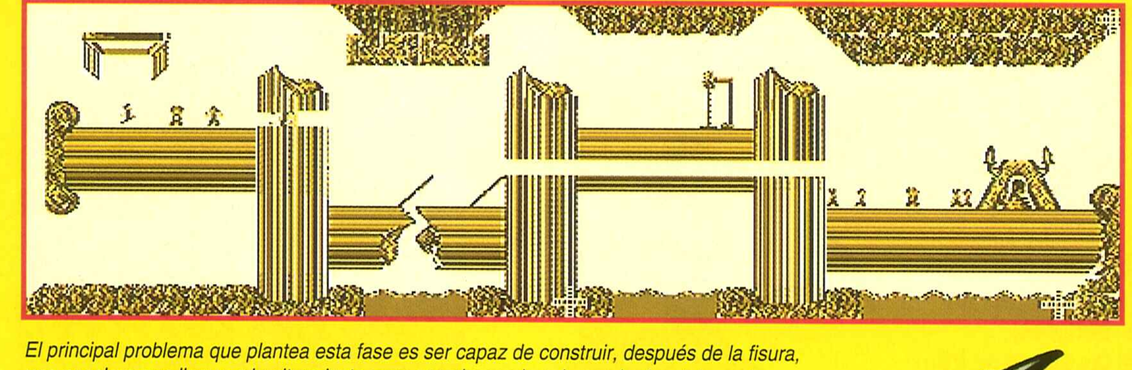




Las flechas del bloque central indican la dirección en que es posible escarbarlo. Así que la solución es fácil: haces trepar a dos lemmings con una sombrilla para evitar el batacazo. Una vez abajo, paras al primero y obligas al segundo a escarbar hasta que llegue al otro lado. Después, sólo tienes que hacer estallar al stopper, y listo para la siguiente misión.



Esta fase tiene una gran complicación: sólo puedes perder cuatro lemmings, exactamente los que te hace falta explotar para romper las plataformas. Así que deberás parar al último, y hacerlo estallar antes de que lleguen los demás. Después, todo es cuestión de tener ojo y romper las plataformas adecuadas.





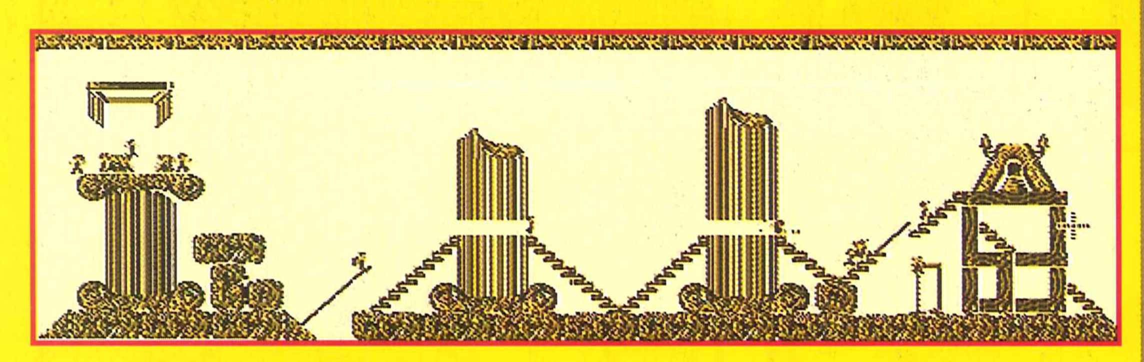
El principal problema que plantea esta fase es ser capaz de construir, después de la fisura, una escalera que llegue a la altura justa para escarbar en la columna horizontal y sortear así todos los obstáculos. Esta vez la clave no estará en la rapidez, sino en el ojo al calcular.

Mini-Lemmings

Los amantes de los simpáticos Lemmings, y en general de los juegos de inteligencia, no pueden dejar escapar la oportunidad de meterse en el bolsillo (literalmente) este cartucho. Su conversión a portátil tiene un mérito indudable, ya que se ha logrado adaptar este clásico a las limitadas posibilidades de la pequeña de las Nintendo, sin perder un ápice de diversión y de claridad.

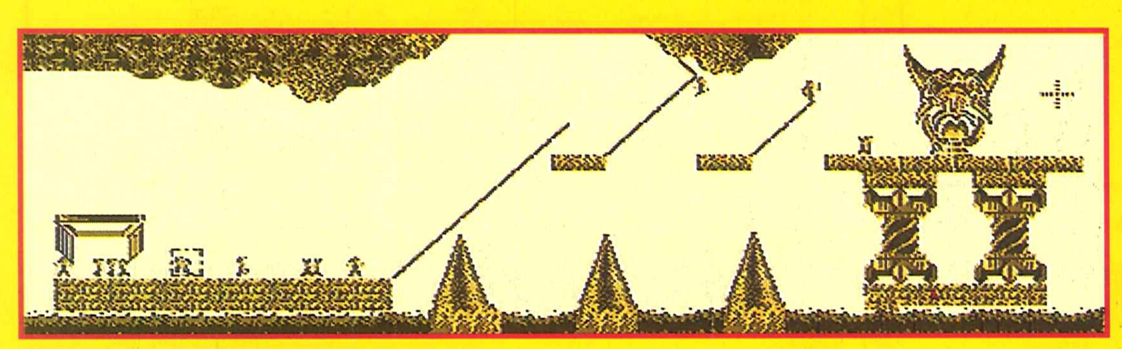
Teniente Ripley

Esta fase no será demasiado complicada, siempre y cuando seas rápido de reflejos. Deja caer al primer ratoncillo, y en la parte más baja ponle a construir escaleras. Rápidamente deberás parar al segundo, para luego poner otro stopper en el lado contrario. Cuando el constructor llegue a un lugar seguro, tendrá que cavar las columnas para ir abriendo camino. El punto más complicado es la escalera partida; tendrás que ser bastante hábil para arreglarla, porque de lo contrario perderás a tus lemmings.









Para superar con éxito esta fase, debes dejar pasar a un lemming y luego situar un stopper. Haz que el lemming que has dejado pasar se ponga a construir escaleras, hasta que supere la altura de la plataforma. Cuando caiga, haz que continúe construyendo escaleras en el borde, y... ya está.

➤ bastante sencillo. En él tendrás una buena oportunidad para acercarte al uso de cada herramienta y a los oficios que pueden desempeñar los simpáticos roedores.

Pero según vayas aumentando de nivel las cosas se irán complicando, y lo que parece sencillo al principio acabará convirtiéndose en algo muy parecido a la locura. Algunas fases se repiten, pero introducen algunos detalles que las hacen más complicadas, llegando en el nivel MAYMEN a cotas de auténtico virtuosismo. El reloj te acosa continuamente, el número de herramientas está más que calculado y permitir el suicidio de uno de los recalcitrantes bichitos puede resultar fatal.

Como puedes ver, la cosa no es nada fácil; pero al fin y al cabo, eso es lo emocionante. Además, ¿quién sería capaz de negarle la ayuda a estos simpáticos personajes?



GAME BOY



ESTRATEGIA
OCEAN
Psygnosis
Nº jugadores: 1
Vidas: 0
Nº de fases: 120
Niveles de Dificultad: 4
Continues: Passwords
Megas: 2

Gráficos — 78
A pesar de algún que otro parpadeo, son todo lo nítidos que permite el tamaño de la consola.

Música — 82
Melodías simpáticas y archiconocidas decoran cada fase dando un toque divertido.

Sonido FX — 76
Pocos, pero oportunos. No dejarás de oír los grititos de tus Lemmings.

Jugabilidad — 80
Cuando te acostumbres a su extraño control, no tendrás problemas de manejo.

Adicción — 82
Si encima los puedes llevar a cualquier sitio... acabará saliéndote humo por los ojos.

Total — 80
Los fanáticos de los Lemmings no podrán resistir la tentación de poseer esta meritoria conversión.

Lo Mejor
- Sea la consola que sea, los Lemmings son lo más.

Lo Peor
- Los parpadeos y el pequeño tamaño de los ratoncillos.
- Que no te gusten los Lemmings.

MAZIN SAGA

¡PUÑOS FUERA!



Antes de leer estas líneas, probad a pronunciar a vuestros padres o hermanos mayores estas inmortales expresiones: ¡Fuego de pecho!, ¡Puños fuera!, ¡Rayo fotoatómico!... Ya veréis cómo inmediatamente se dibuja una sonrisa en sus rostros. Y es que a finales de los años 70 estas palabras eran tan populares, o más, como lo son hoy en día las ondas Kamehameha de Son Goku o los puños de Pegaso, el de los Caballeros del Zodíaco. La responsable fue una serie de dibujos animados japonesa que rompió con todo lo visto anteriormente. Su nombre, Mazinger Z.

A lo largo de decenas de apasionantes capítulos, se narraban los continuos combates que tenían lugar entre los ejércitos del Dr. Infierno, un temible ser con afán de conquistar el mundo, y el joven Koji Kabuto, nieto de un famoso científico que murió a manos de las tropas de Infierno. Antes de morir, y después de largos años investigando la energía fotoatómica, el doctor Kabuto había acabado de construir un arma de incalculable valor: Mazinger Z, el robot más poderoso de todos los tiempos.

Para quienes tengan buena memoria y recuerden la serie de dibujos, hay que decir que Mazin Saga conserva su argumento, pero ha introducido importantes cambios. Así, Mazinger ha sustituido sus rudimentarios ataques en forma de «Fuego de pecho» por un espadón de varios metros, y el enemigo a batir ►





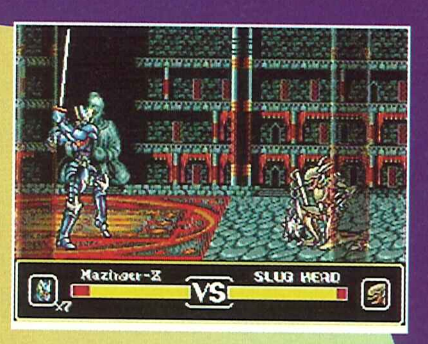


Los duelos más atómicos





Preparaos para vivir junto a Mazinger Z los duelos finales más espectaculares que jamás hayan pisado tu Mega Drive. Sus ingredientes: unos personajes gigantescos, suelos 3-D en la más genuina tradición Street Fighter y los decorados más sorprendentes que podríais imaginar -desde las ruinas de Nueva York, hasta una desolada y nada olímpica Barcelona-.











Durante la primera parte del juego, podrás observar una vista panorámica en la que irán apareciendo diferentes rivales y escenarios. Un consejo: no tengas piedad alguna y acaba con todo el que se te ponga por delante.



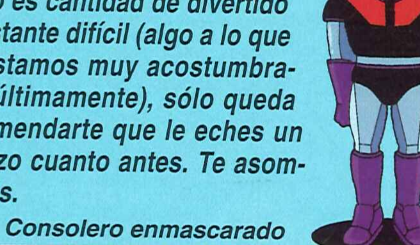


La técnica al poder

Tengo que reconocer que, como fan de Go Nagai y de la animación chinaka, este programa me resultaba simpático ya antes de introducirlo en la Mega Drive. Así que podéis imaginaros mi alegría al ver que el juego era bueno, muy bueno, genial.

Sus gráficos son asombrosos, gracias a la rutina de deformaciones hábilmente diseñada por los programadores. Pero donde se riza el rizo es en los duelos finales, protagonizados por unos sprites gigantescos y una animación que resulta increíble tratándose de un simple cartucho de 8 megas. Si, además, el desarrollo del juego es cantidad de divertido y bastante difícil (algo a lo que no estamos muy acostumbrados últimamente), sólo queda recomendarte que le eches un vistazo cuanto antes. Te asombrarás.

Consolero enmascarado







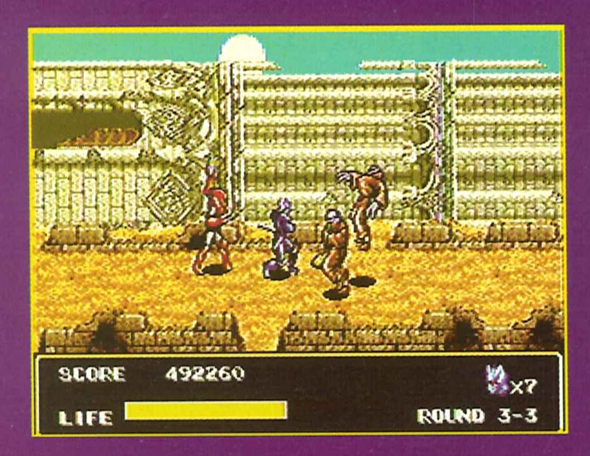


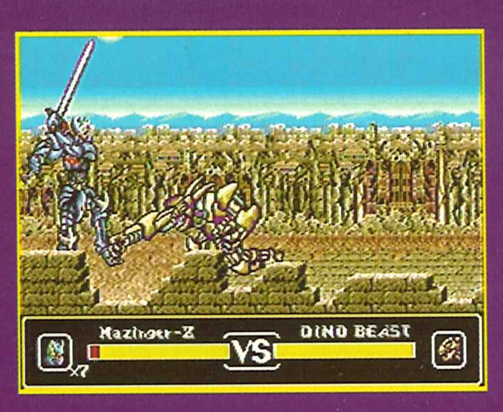


Aprovechando que los dibujos japoneses están de plena actualidad, Mazinger Z retorna del baúl de los recuerdos.









El señor de los «Robozes»

El creador de Mazinger, Go Nagai, tuvo un tremendo éxito con esta serie, de tal manera que toda una legión de robots salvadores de la humanidad comenzaron a inundar las páginas de los comics y las pantallas de televisión de todo el mundo, intentando seguir la estela dejada por este famoso personaje. Pero al contrario de lo que podíais creer, Mazinger Z no fue creado "ex-proceso" para la serie de animación, sino que surgió de entre las páginas del semanario de mangas (comics japoneses) Shonen Jump. Si este nombre no os recuerda nada, os diré que es la revista en la que algunos años más tarde comenzaron a publicarse las aventuras de un tal Goku, bajo el nombre de Dragon Ball. ¿Verdad que esto sí que os suena de algo?

Es difícil sacar más rendimiento a tan solo 8 megas. Grandes sprites, múltiples scrolles, excelente animación... todo lo que un jugador exigente puede pedir.





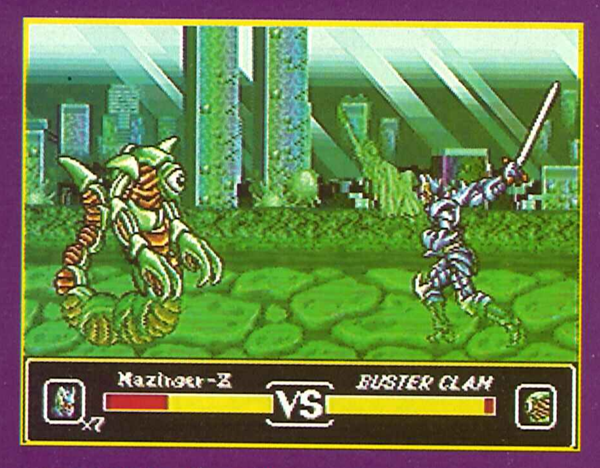




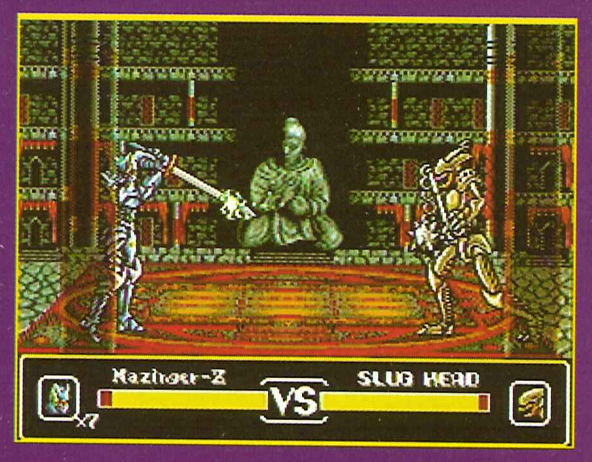
➤ no es el Dr Infierno, sino el terrible Godkaiser y su poderoso ejército de Biobestias.

La historia en que se basa la aventura también ha sufrido algunos retoques. Nos encontramos en el año 1999 y la Tierra se ha convertido en un horrible infierno contaminado. A causa de ello, la población se ha tenido que refugiar en el subsuelo de las grandes ciudades y sólo los asesinos androides pueblan la superficie a sus anchas. Lo que años atrás eran lugares llenos de actividad y de vida, se han convertido en meros bosques de cristal y cemento envueltos en la mayor de las soledades. El mundo entero se encuentra sometido por el tirano Godkaiser, y sólo existe una esperanza para escapar de esa esclavitud: Mazinger Z.

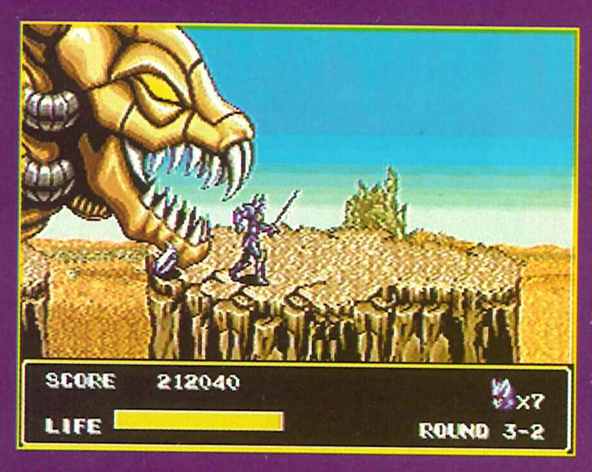
Bajo este argumento, el desarrollo del juego está dividido en dos partes. En la primera, tendréis una vista panorámica de Mazinger y sus enemigos, al más puro estilo Golden Axe. Para combatir a los temibles mutantes que pueblan las calles, vuestro robot contará con la única ayuda de su espada. Sólo en casos extremos, Mazinger podrá realizar su potente «Fuego de pecho» para eliminar a todos los enemigos que se encuentren a su alrededor, ya que para ello tendrá que sacrificar gran parte de su energía. Y como



Aunque al principio te resulte sorprendente y puedas echar de menos sus populares armas, pronto te acostumbrarás a ver a Mazinger atacando con una espada, como si fuera un samurai.



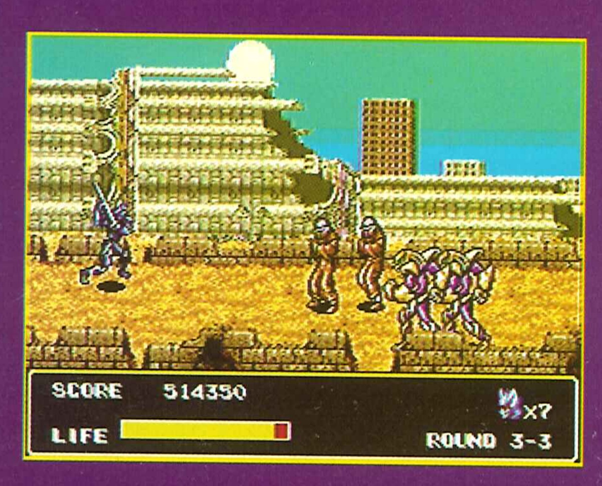
Ya has alcanzado la fase definitiva, en la que deberás enfrentarte en una lucha cuerpo a cuerpo con rivales de auténtico cuidado. Por cierto, entre ellos quizá encuentres a algún viejo amigo.



A pesar de la desventaja de tamaño, Mazinger es muy capaz de derrotar a cualquier robot o monstruo que le salga al paso. Cualquier cosa con tal de liberarse de la tiranía de Godkaiser.



El caos y la destrucción que imperan en las grandes ciudades han sido perfectamente reproducidos en el cartucho. Sólo Mazinger puede soportar la detestable atmósfera que se respira.







colofón deberá derrotar al rival de fin de fase, que tendrá las más diversas formas -desde grandes robots, hasta estatuas animadas-.

La segunda parte es la auténtica estrella del juego. Un "tete a tete" contra algunos legendarios enemigos como Garada K-7 (¿os acordáis de él?) y otros nuevos como el hombre bestia. Con ellos vuestro robot deberá sostener apasionantes duelos, en los que la espada se convertirá en su mejor aliada.

Podría seguir horas y horas hablando de esta maravilla de juego, pero el deber me espera... Mazinger Z y yo debemos encaminarnos hacia la lucha final. ¿Queréis uniros a nosotros?

MEGA DRIVE



ARCADE
SEGA
Dynamic Planning

Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 10
Niveles de Dificultad: 2
Continuaciones: 3
Megas: 8

Gráficos — 94
Pocas veces podrás ver una animación tan perfecta, unos sprites tan grandes y tan maravillosos scrolles.

Música — 79
Normalita. Simplemente se deja escuchar.

Sonido FX — 78
Algunos gritos digitalizados son un poco perrerillos, pero el resto de los efectos son bastante buenos.

Jugabilidad — 92
Aunque hay gran variedad de golpes, el manejo es sencillo y pronto te harás con el control del juego.

Adicción — 92
Tanto los fans de Mazinger Z como los amantes de los buenos juegos de lucha quedarán enganchados.

Total
Toda una sorpresa. Su perfección gráfica y su jugabilidad están a años luz de la mayoría de los juegos para Mega Drive.



Lo Mejor
- Sin duda, los apasionantes duelos de fin de fase.
- Las deformaciones gráficas de los enemigos.

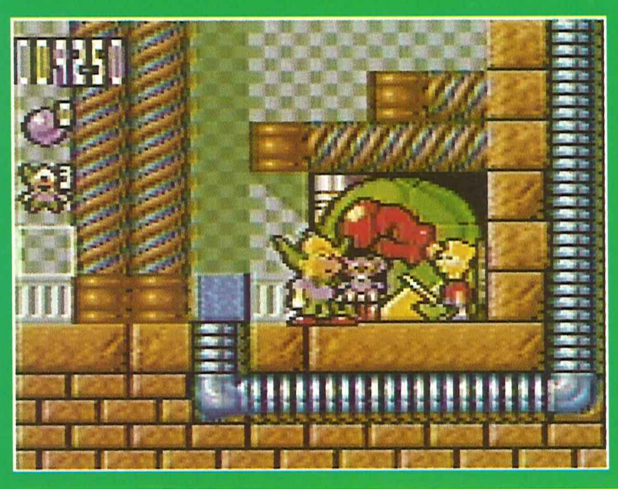
Lo Peor
- Un poco más de atención al aspecto sonoro no hubiera venido nada mal.

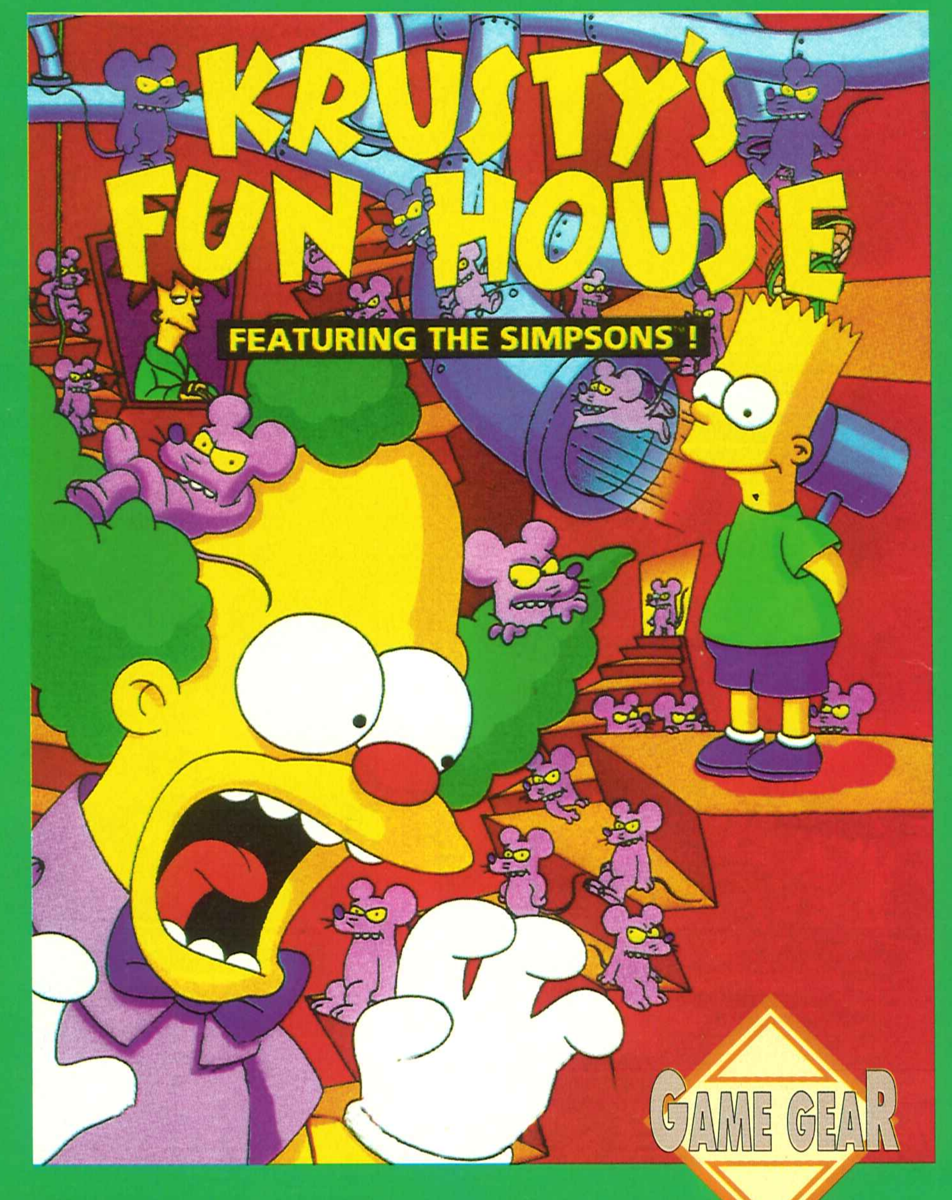
LO MÁS NUEVO



KRUSTY DE HAMELIN







El día había transcurrido con una inusual calma en la ciudad de Springfield, sin el habitual griterio de los más pequeños, las palabras airadas y en muchos casos malsonantes de los conductores, el sonido de la alarma de la sirena de central nuclear o la más que habitual regañina del matrimonio Simpson a su hijo Bart.

Para el payaso Krusty también había sido un día relativamante tranquilo, aunque siempre hay que contar con los nervios de hacer un programa de televisión en directo, y se disponía a recoger sus bártulos y regresar al dulce hogar después de un duro día de trabajo.

Pero después de la calma siempre llega la tempestad, y de repente ¡horror! un angustiado grito estremeció a todos los habitantes de Springfield. La casa de Krusty se ha convertido en un hervidero de ratas y el payaso más famoso, el ídolo de los niños, el rey de la programación infantil se ve en la necesidad de convertirse en un "flautista de Hamelín" cualquiera para deshacerse de todos los roedores que han convertido la casa más divertida de Springfield en su paraiso particular.

A lo largo de cinco secciones con catorce niveles cada una, Krusty tendrá que conseguir conducir, por diversos laberintos, a todas las ratas que han invadido su casa hasta las rotoneras que vigila Bart Simpson, luchando además contra serpientes venenosas, cerdos voladores, pájaros gigantes y peligrosos alienígenas armados con laser. Pero Krusty conoce su casa mejor que nadie y sabrá localizar pasajes y ayudas ocultas que le harán más facil su misión.



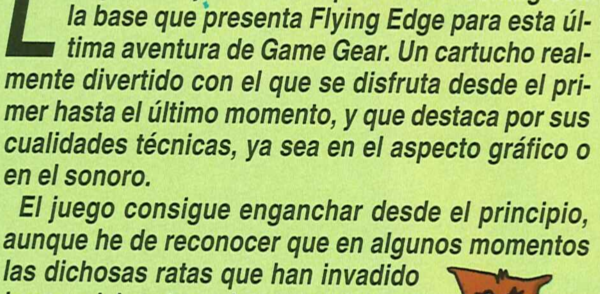


Te esperan nada menos que setenta niveles diferentes llenos de plataformas y sorpresas. Sí, has leído bien, ¡setenta!

¿Dónde vas a poder encontrar dos personajes tan simpáticos y bromistas como éstos?



Diversión asegurada



Los personajes creados por Matt Groening son la base que presenta Flying Edge para esta última aventura de Game Gear. Un cartucho realmente divertido con el que se disfruta desde el primer hasta el último momento, y que destaca por sus cualidades técnicas, ya sea en el aspecto gráfico o en el sonoro.

El juego consigue enganchar desde el principio, aunque he de reconocer que en algunos momentos las dichosas ratas que han invadido la casa del protagonista me volvieron realmente loca. Pese a esto, he pasado mucho tiempo pegada a la Game Gear tratando de limpiar el hogar de Krusty de estos intrusos, y os aseguro que no he llegado a desanimarme ni a aburrirme.

El Consolero Enmascarado



Menos mal que Krusty se conoce al dedillo la casa de su amigo y sabe dónde encontrar un montón de objetos.











GAME GEAR



PLATAFORMAS
ACCLAIM
Flyng Edge
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 0
Megas: 2

Gráficos — 80

El sprite de Krusty está muy conseguido, y disfruta de animaciones muy suaves.

Música — 82

Animada y festivalera, no podía ser de otra manera cuando el protagonista es un payaso.

Sonido FX — 73

No es algo que resalte en el juego, pero cumplen su cometido sin estridencias.

Jugabilidad — 85

La facilidad de manejar a Krusty se complementa con la dificultad de encontrar el camino a la ratonera.

Adicción — 85

Engancha desde el principio, y no se deja hasta que se han atrapado todas las ratas intrusas.

Total — 80

De nuevo unos viejos conocidos de los dibujos animados protagonizan un juego, con el aliciente que esto conlleva.

Lo Mejor

- La animación de Krusty es extraordinaria.
- El careto de las ratas. A veces da hasta pena encerrarlas.

Lo Peor

- Que te desesperes al no encontrar el camino para llevar a las ratas a sus correspondientes ratoneras.

LO MÁS NUEVO

CUESTIÓN DE PUNTUALIDAD

SUPER NINTENDO

B.O.B es un androide adolescente al que por el momento sólo le interesan las chicas, su coche y pasárselo cada fin de semana mejor que el anterior. Como suele ocurrir en estos casos, carga con la cruz de tener un padre empeñado en que la responsabilidad y la puntualidad son virtudes que se deben esgrimir por encima de todo. Y claro, B.O.B. está quemado de oír siempre los mismos sermones: "A las once en casa", "Conduce con cuidado", "No corras, no bebas, no..."

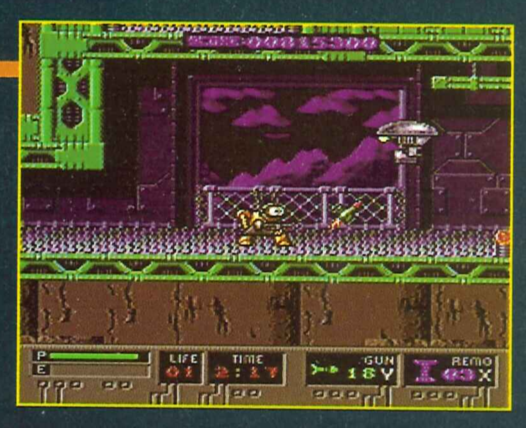
Un fin de semana especialmente importante (tenía una cita con la chica de sus sueños), su padre alargó la retahíla más de lo habitual, por lo que corría el riesgo de llegar tarde a la trascendental cita. ¡Tarde a ver a la robotita más mona del instituto! B.O.B. haciendo oídos sordos a las recomendaciones de su padre, pisó a fondo el pedal de su deportivo y... no vio el cartel de obras. Por desgracia para él (y para su cita), se ha estrellado en el poco amistoso planeta Goth, algo así como los bajos fondos de la galaxia. Así que si no quiere dar plantón a la chica, no le va a quedar más remedio que buscar otro coche. Tarea nada fácil teniendo en cuenta que para ello deberá deshacerse de los poco recomendables inquilinos del barrio.

Para empezar su búsqueda, sólo cuenta con la ayuda de una pistola con cincuenta proyectiles y de tres trampolines ➤





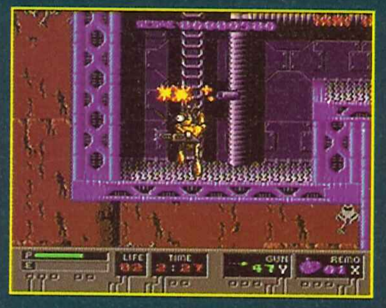




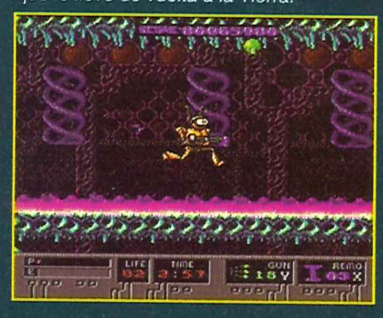


B.O.B.



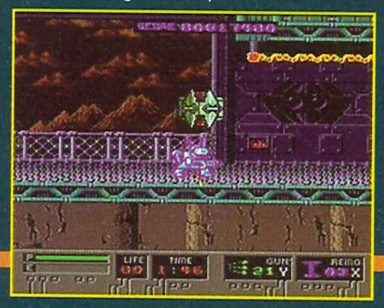


Nuestro amigo B.O.B. deberá recorrer tres planetas hasta encontrar el vehículo que le lleve de vuelta a la Tierra.





Enemigos de todas clases saldrán al paso de nuestro androide. Pero nada importa con tal de llegar a tiempo a la cita.



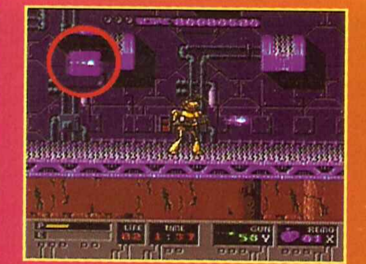


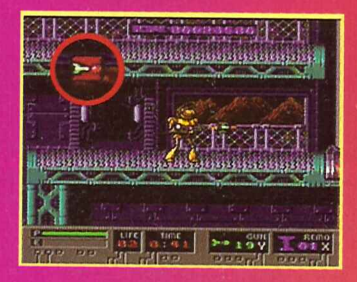
Armamento de altura

A lo largo del juego, B.O.B. irá recogiendo diferentes armas que deben ser usadas en el momento adecuado, procurando no gastar excesivas municiones. Podrás elegir el arma a utilizar presionando el botón L del pad. Cada vez que pierdas una vida, perderás también las armas.

- ***De un solo cañón:*** *Saldrás con ella al inicio y es la de menor potencia.*
- ***De tres cañones:*** *Resulta muy efectiva a pesar de tener una potencia moderada.*
- ***Lanzallamas:*** *Muy valioso, sobre todo porque dejando el botón presionado, llega muy lejos.*
- ***Misil:*** *Tiene la ventaja de localizar por sí solo al enemigo.*
- ***Rayo:*** *De enorme potencia, ideal para los adversarios más duros.*
- ***Onda:*** *Completamente devastadora.*

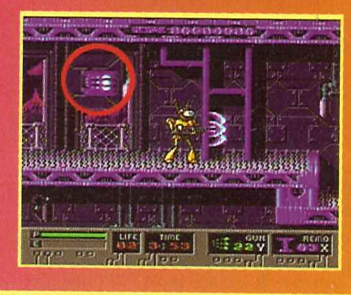
















Aunque cuentes con seis tipos de armas diferentes, sería recomendable que no desperdiciases las municiones. Si te quedas sin ellas, ya nos contarás, ya.









Los cachivaches de B.O.B.

En situaciones extremas, nuestro robot se puede sacar de la manga (o lo que sea) una serie de artículos muy a lo "Gadget", que dejarán a sus enemigos más que sorprendidos. Al igual que con las armas, al perder una vida pierdes todos los objetos que haya almacenados.

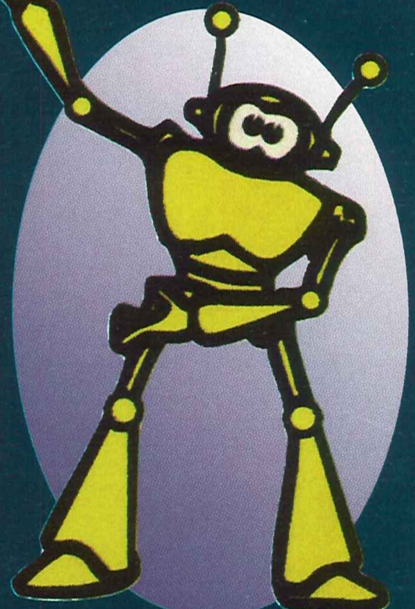
- **Flash:** *Deja al enemigo parado durante unos instantes.*
- **Escudo:** *Envuelve a B.O.B en un campo de fuerza invulnerable.*
- **Paraguas:** *Evita que te hagas daño si sufres una caída.*
- **Trampolín:** *Te impulsa hacia arriba aunque no estés posado en el suelo.*
- **Casco helicóptero:** *Podrás volar, siempre y cuando tengas cuidado de no chocar con las paredes o el techo.*
- **Bomba flotante:** *Flota, hace una cuenta atrás y explota. Todo un regalo.*











teledirigidos. Corto equipaje para las emociones que le esperan. Si está listo y no se anda con remilgos, podrá incrementar enormemente su arsenal; claro que ha de tener cuidado de no desperdiciar las municiones.

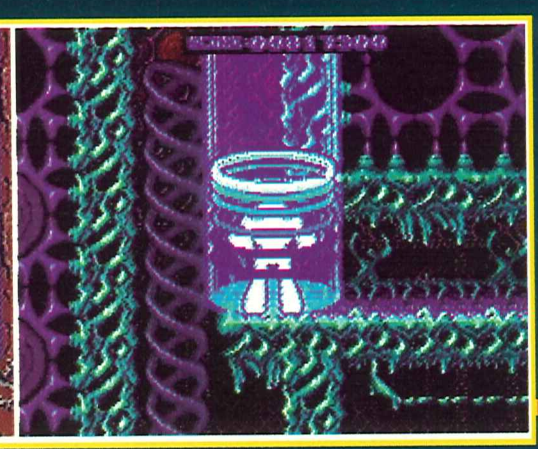
Para lograr su objetivo, B.O.B. deberá ir explorando cada uno de los rincones del planeta. Cada vez que inspeccione una zona completamente, encontrará un transportador que le devolverá a la superficie del planeta, desde donde bajará al nivel siguiente hasta que encuentre el vehículo salvador.

De cualquier manera, más vale que no se impaciente, porque sabemos de buena tinta que tendrá que recorrer dos planetas más: Anciena y Ultraworld. Allí le esperan criaturas de lo más extraordinarias; y lo peor no es eso, sino los jefes de las pandillas de la zona. Responden por el nombre de espantajos y hay que andarse con mucho cuidado con ellos.

Seis tipos de armas, seis objetos teledirigidos y una chica estupenda esperan pacientemente que B.O.B vaya a buscarlos, y más vale que tenga la cabeza fría, las armas calientes y el puño dispuesto. Seguro, seguro, que durante la aventura echa de menos los consejos de su papá...





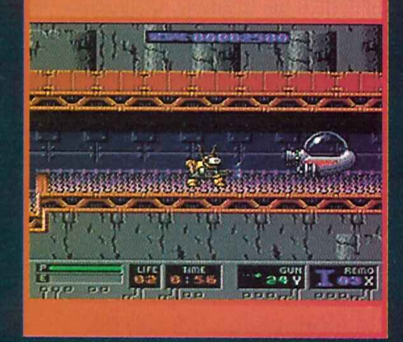


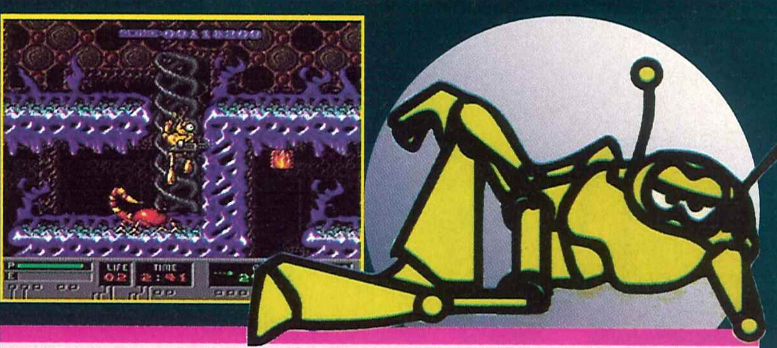




A toda velocidad

Cuando estéis ya un poco cansados de plataformear de aquí para allá, encontraréis una fase en la que lo importante es pilotar con pericia. Encerrados en una pequeña nave, deberéis atravesar a toda velocidad (el tiempo no perdona) una rapidísima fase en la que tendréis que desarrollar al máximo vuestros reflejos. Para que las cosas sean un poquito más fáciles, una flechas azules os irán indicando el camino que habéis de seguir. Un verdadero detallazo.





Una maravilla de robot

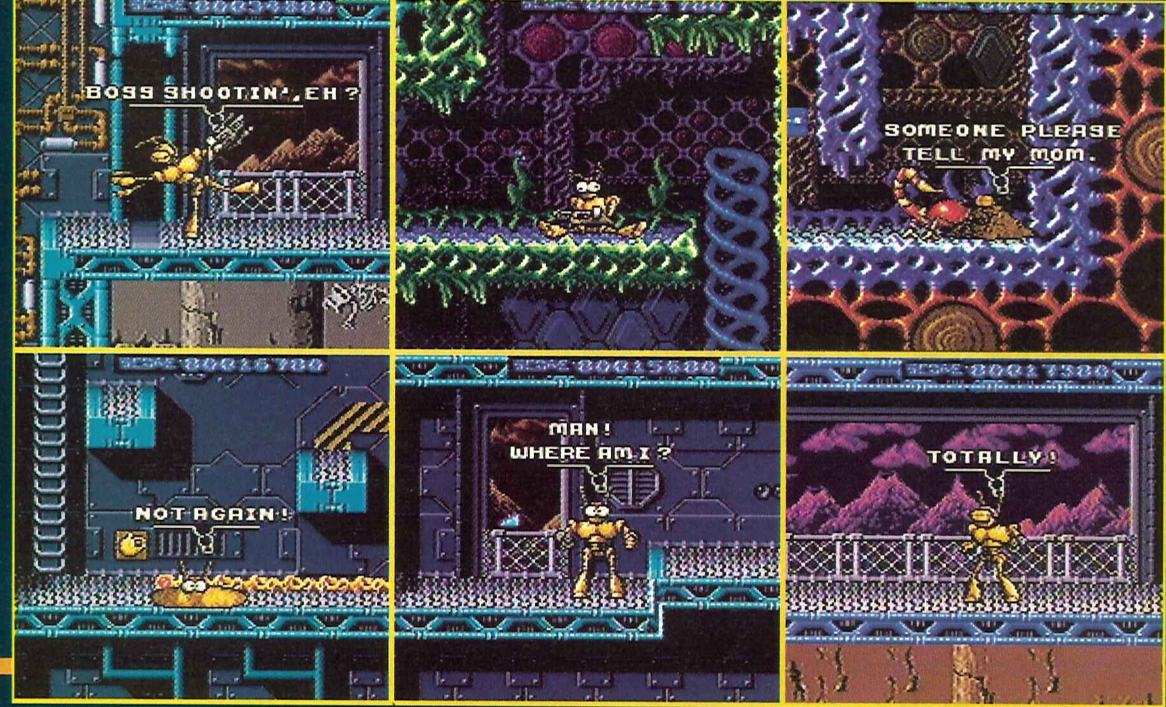
He pasado un rato divertidísimo junto a este pequeño robot con maneras de actor cómico que deambula, con los ojos abiertos como platos, a través de fases plagadas de personajes tan cómicos y peligrosos como él.

Buscar la salida a través de enrevesados mapeados multidereccionales, acompañados por un personajillo como B.O.B. es una propuesta de diversión a la que no te puedes negar. Y si a eso le añades unos territorios repletos de trampas en los que te esperan situaciones sorprendentes, pues qué más puedes pedir.

Sólo hay una cosa que, a mi modo de parecer, resta un poco de calidad a este cartucho: no hubiera venido nada mal que los programadores hubiesen puesto más interés en que tanto enemigos como decorados fueran más variados. Pero, pese a ello, yo no me perdería por nada del mundo este juego.

Teniente Ripley





SUPER NINTENDO



PLATAFORMAS
ELECTRONIC ARTS
Gray Matter

Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 3 planetas
Niveles de Dificultad: 1
Continues: Passwords
Megas: 8

Gráficos — 80
Los personajes están perfectamente animados, aunque pecan de falta de variedad.

Música — 82
Agradables melodías de rápida ejecución agudizan la simpatía de todo el programa.

Sonido FX — 83
Cada movimiento de B.O.B tienen su efecto sonoro correspondiente, siempre a tono y siempre divertido.

Jugabilidad — 81
Los movimientos de B.O.B. se realizan fácilmente, pero en ocasiones la dificultad es muy elevada.

Adicción — 80
La opción de passwords agiliza el juego, al no verte obligado a repetir las fases completadas. Te atrapará.

Total — 80
Salvando el defecto de la repetición de enemigos, la mecánica del programa es lo suficientemente atractiva como para enganchar.

Lo Mejor
- Los passwords.
- La animación, los gestos y las expresiónes de B.O.B.

Lo Peor
- Que cuando pierdas una vida tengas que empezar al principio de la fase y desaparezcan todos los objetos que tenías.



SEIS VILLANOS PARA SPIDERMAN

NINTENDO

SPIDER-MAN

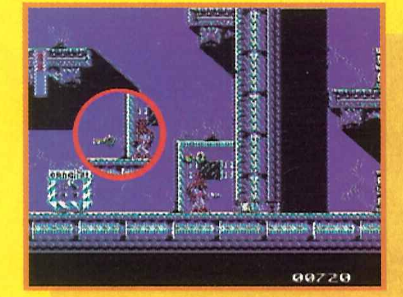
Desde la zona más recóndita y oscura de la ciudad, la retorcida mente del doctor Octopus se complace en sus planes de poder. Esta vez nada ni nadie podrá detener su ineludible ascenso hacia la cima del mundo, ni siquiera el entrometido trepamuros que hasta el momento ha desbaratado todas sus ideas magistrales. En la mente de Octopus hay sitio para muchas cosas, pero en especial para la venganza... y Spiderman ocupa ahora todos sus pensamientos. Lo que ha preparado para el Hombre Araña es algo muy especial. Tan especial como una reunión de las peores pesadillas del héroe. Octopus no quiere fallos, y para asegurarse la victoria ha reunido a los supervillanos más poderosos, los que más odian a Spiderman.

Electro, Sandman, Mysterio, Vulture, Hobgoblin y el mismísimo Octopus serán los rivales a los que Spiderman deberá enfrentarse, tras recorrer sus enigmáticas guaridas y eliminar a sus sicarios.

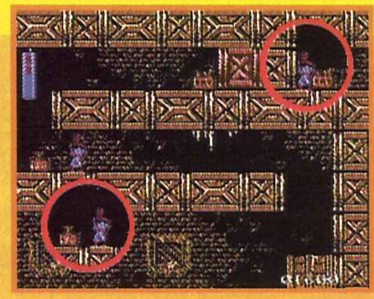
Son seis fases, seis mundos diferentes con sus consiguientes características propias. Desde las electrificadas calles de los terrenos de Electro, plagadas de minas, pistoleros y generadores de alta tensión, hasta los fantásticos dominios de Mysterio, donde zombies y fenómenos extraños están a la orden del día.

Spiderman cuenta con su desarrollado sentido arácnido, sus telarañas y su portentosa agilidad física para enfrentarse a semejante avalancha de peligrosos enemigos. Además de contar, como no podía ser de otra manera, con tu inestimable ayuda como consumado plataformeador. Porque por encima de todo, de plataformas va el juego.

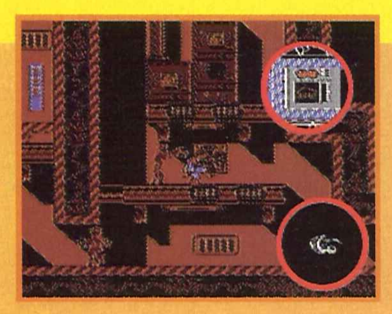
Controlar los estratosféricos saltos de tu compañero o balancearte en las hebras de hilo de araña, será tan importante como dar un buen puñetazo o una fulgurante patada. No olvides que, al fin y al cabo, los héroes como tú deben realizar proezas de todo tipo.



En la fase inicial, tendrás que encontrar la llave que te abra el camino de acceso a la guarida de Electro. Es fácil, pues está junto a la puerta. Para utilizarla no tienes más que aproximarte a la cerradura.



Para completar la segunda fase, deberás encontrar una carga de dinamita y su correspondiente detonador. No te preocupes, cuando tropieces con ellos estos elementos se activarán por sí solos.



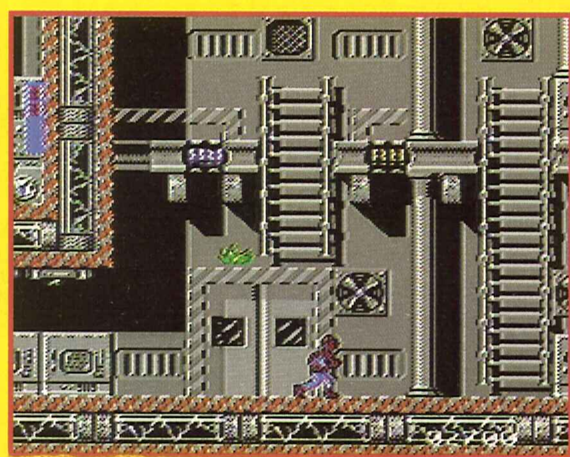
Si quieres llegar lejos en el tercer nivel, tendrás que localizar unas gafas de infrarrojos para poder ver en la oscuridad. Aunque las cosas aparezcan de un modo un tanto pintoresco, es mejor que no ver.

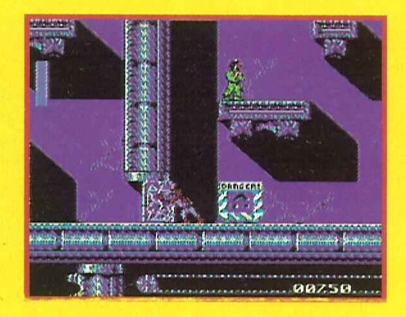


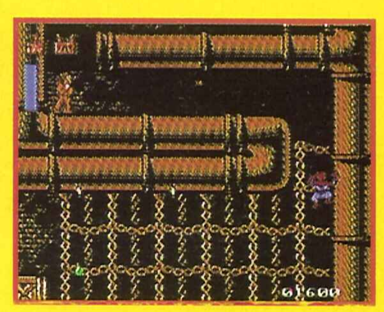
En cualquier momento puede aparecer una cápsula como ésta, con la que has de rellenar tu lanzador de telas de araña. No malgastes estos proyectiles, porque pueden resultarte muy útiles contra determinados enemigos.

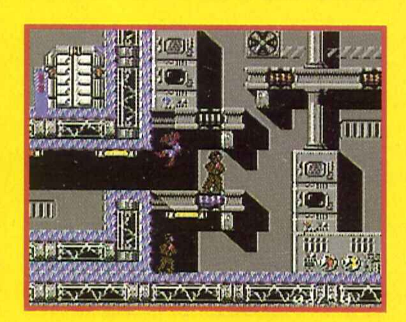








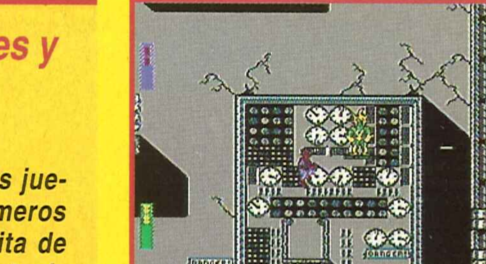


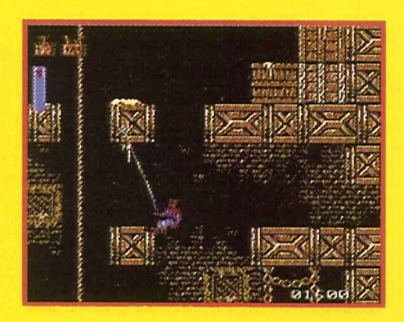


Una de héroes y villanos

Si te gustan los juegos plataformeros con su chispita de acción, la nueva oferta de Acclaim te encantará. Su dosificada dificultad y su gran jugabilidad te atraparán dentro de una trepidante aventura plagada de sorpresas. Lástima que aspectos como el sonido sigan estando en segundo plano, o que se cometan errores como el de no cuidar el detalle de todos los personajes. Aún así, es un programa digno de tu colección.

Teniente Ripley

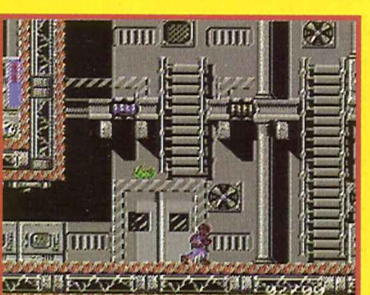












NINTENDO



PLATAFORMAS
ACCLAIM
Acclaim
Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 6
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 1
Megas: 2

Gráficos — 75

Los escenarios son detallistas, aunque un poco oscuros, y Spiderman está perfectamente animado.

Música — 68

Las melodías son rápidas y ágiles. Sin embargo suenan bastante peor de lo que sería deseable.

Sonido FX — 70

Mejor que la música, aunque sin pasar de ser normalitos. Se echa de menos algo de variedad.

Jugabilidad — 80

Balancearse en las telas de araña es bastante difícil. Pero superado esto, todo son alabanzas.

Adicción — 80

Su ajustada dificultad y lo interesante de su desarrollo te empujará a jugar una partida tras otra.

Total — 78

Si se hubieran cuidado aspectos como el sonido o la animación de los personajes secundarios, sería una auténtica joya.

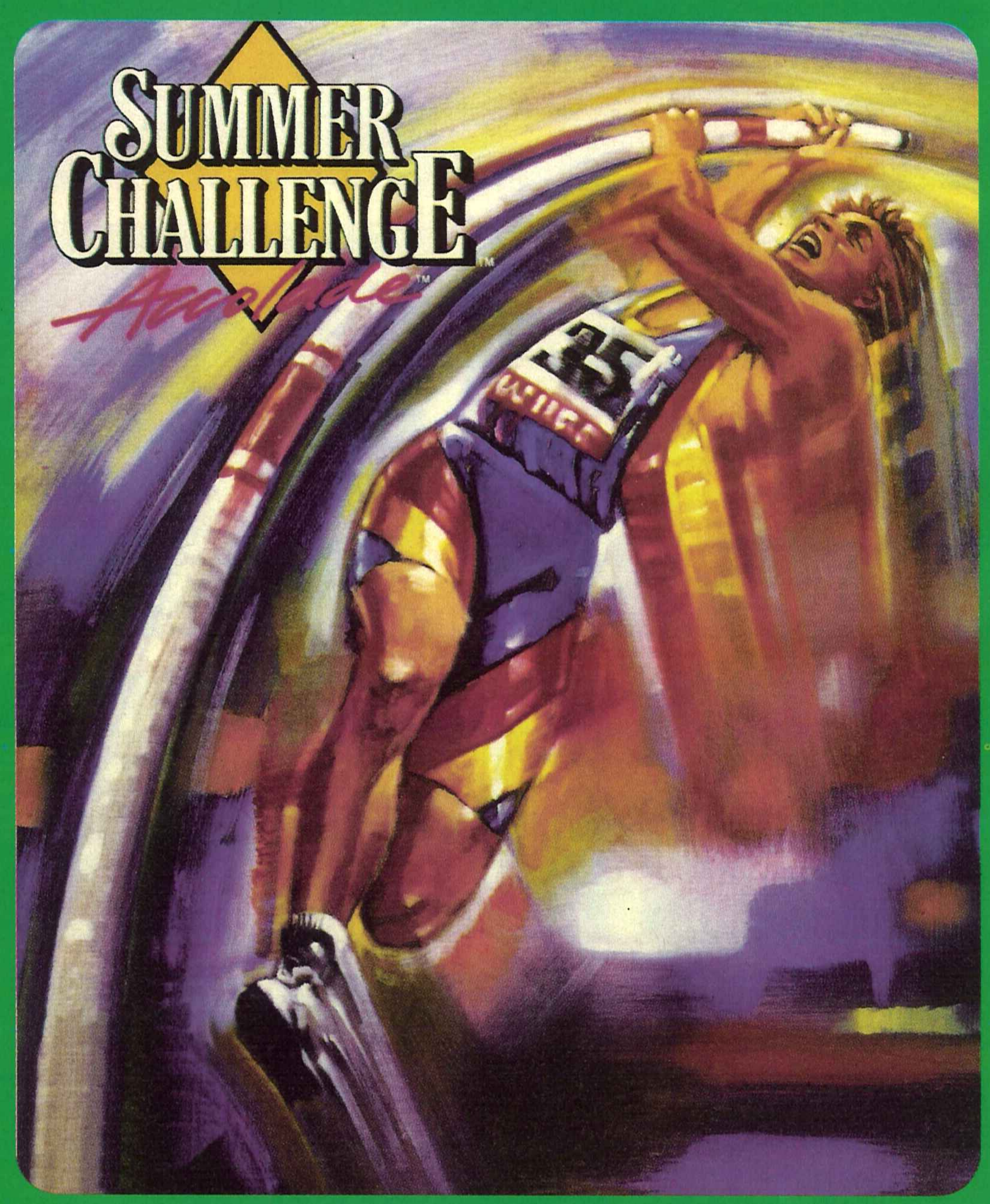
Lo Mejor

- La animación y variedad de movimientos de Spiderman.
- El ajustado nivel de dificultad; ni se pasa, ni se queda corto.

Lo Peor

- El sonido es bastante mejorable.
- Que no estén tan cuidados el resto de los personajes y algunos escenarios.







EL ESPÍRITU OLÍMPICO

No hay nada más grande en la vida de un deportista que participar en unos Juegos Olímpicos. Un evento de este tipo se convierte en un espectáculo visual sin límites, que entusiasma al mundo entero. Pero de cara al amante del deporte, lo más atractivo de unas Olimpíadas es la posibilidad de disfrutar de pruebas deportivas tan dispares como el tiro con arco y los cuatrocientos metros vallas.

Pues bien, Summer Challenge nos presenta una particular Olimpíada, reducida, eso sí, a ocho atractivas modalidades que representan la flor y nata de los deportes olímpicos. La competición se desarrolla de forma individual, de tal manera que en la hoja de inscripción hay cupo hasta para diez participantes, que perfectamente puede ser cubierto por otros tantos amiguetes. Aunque si no sois suficientes, no os preocupéis, porque la computadora se encargará de ocupar las plazas vacantes.

Claro, que antes de enfrentaros a este intenso maratón deportivo, os aconsejo que trabajéis duramente todas y cada una de las especialidades en el modo de entrenamiento. Una vez os sintáis en vuestro mejor momento físico y psíquico, elegid el nivel en que queráis competir y ya podéis comenzar el torneo.

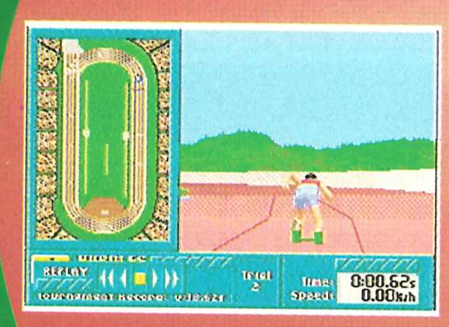
La clasificación final se confecciona según las marcas conseguidas en las ocho pruebas, y el vencedor será considerado como «el atleta ideal». De todos modos, no debéis obsesionaros con ese título, porque ya sabéis que «lo importante es participar».

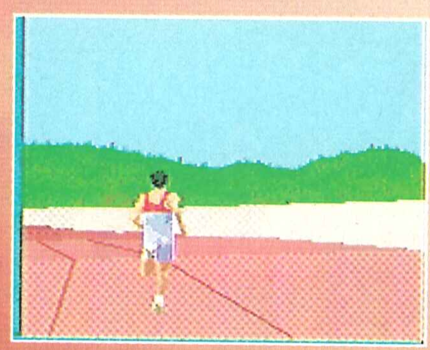
Qué, ¿os animáis a tomar parte en una competición de este tipo? ¿Sí? Pues nada, haceos con la última maravilla de Mega Drive, introducidlo en vuestra consola y... ¡a jugar!

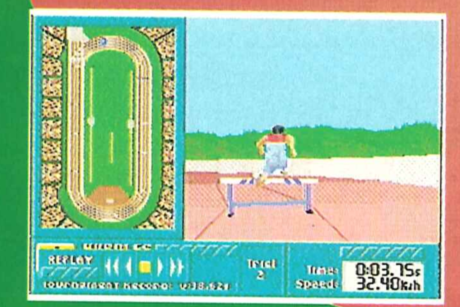
400 Metros vallas

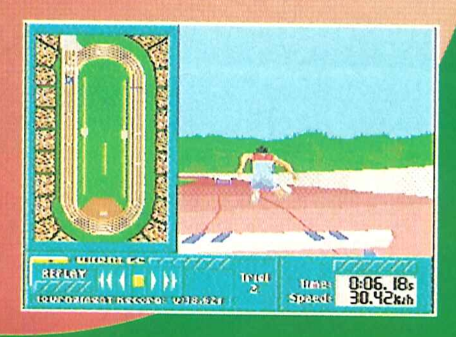
Velocidad y resistencia son las claves de esta modalidad. Utilizad los botones "A" y "B" para correr, y el pad hacia adelante (con un toque suave) para saltar. Lo más difícil es precisar el momento de efectuar el salto, pues si lo haces una décima de segundo tarde, vuestro atleta besará el suelo.















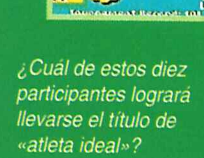
¿Cuál de estos diez participantes logrará llevarse el título de «atleta ideal»?

Tiro con arco



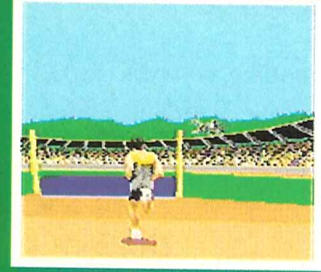
Una prueba de rapidez y precisión. El objetivo es acertar doce flechas a una diana en un tiempo concreto, sumándose las puntuaciones de los doce lanzamientos. Pulsa el botón "B" para que el arquero se prepare, y verás cómo aparece una inconstante mirilla en la diana. Con el pad debes situar la mirilla en el centro de la misma, y al soltar el botón "B" la flecha saldrá velozmente. Procurad ser rápidos o se os acabará el tiempo.

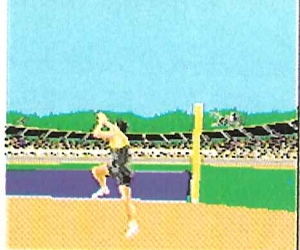


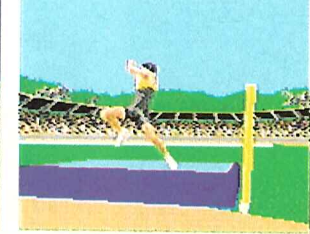


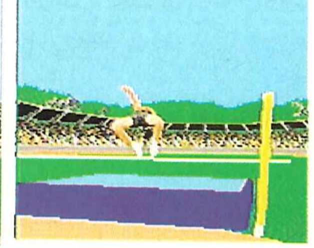


Después de un duro trabajo, la Villa Olímpica está dispuesta para acoger esta Challenge.

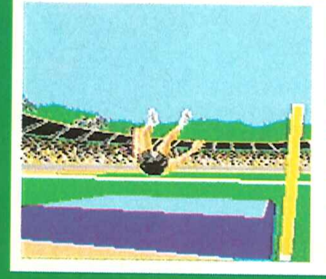


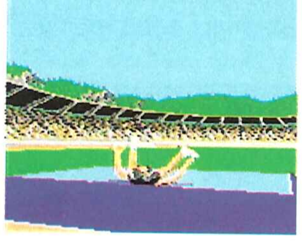


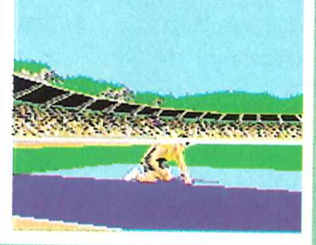






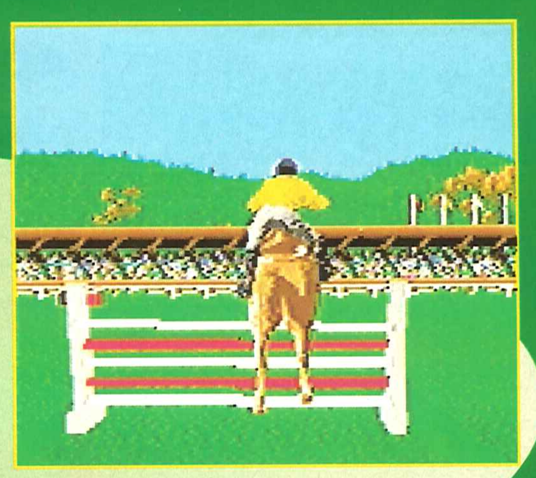




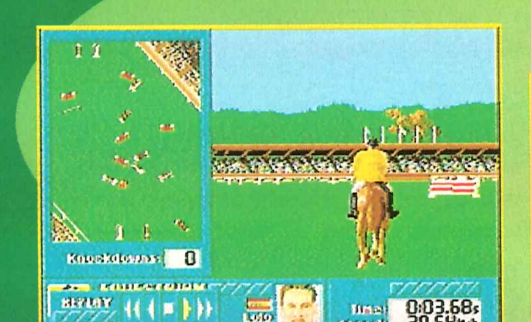
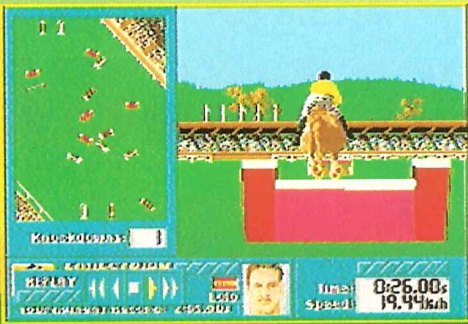


Salto de altura

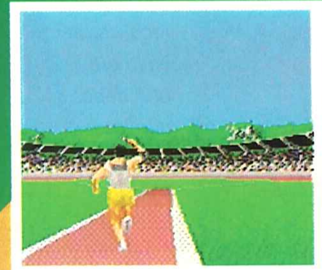
Superar un listón situado a más de dos metros no es tarea fácil, pero con un poco de práctica lo conseguiréis. Para tomar "carrerilla", utilizad los botones "A" y "B". Cuando lleguéis al listón, pulsad el pad hacia adelante para efectuar el salto, y una vez alcance la altura máxima, soltadlo. Estas dos operaciones deben realizarse en el momento preciso, o el salto será nulo.

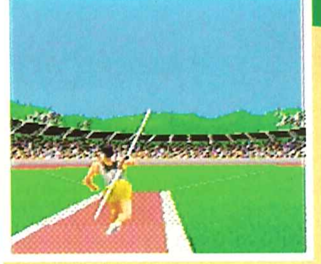



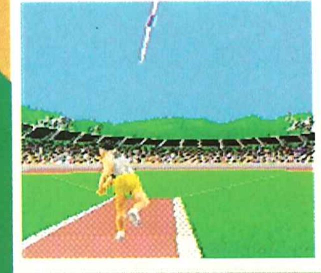
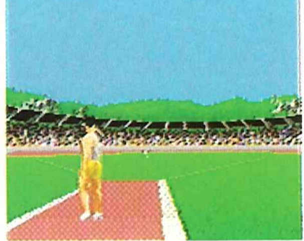
Hípica

Debéis efectuar el recorrido marcado en el menor tiempo posible, superando los diferentes obstáculos sin esquivar ninguno y ,por supuesto, sin caeros del caballo. Para ello deberéis utilizar el pad hacia adelante para avanzar y el botón "B" para saltar. Calculad bien la distancias si no queréis que vuestro caballo tenga más de un tropiezo .





Lanzamiento de jabalina

Realizad una potente y larga carrera, una vez más a base de pulsar sucesivamente "A" y "B". Paraos en el momento justo, antes de sobrepasar la línea límite. Finalmente, utilizad el pad para controlar la inclinación del lanzamiento (la más indicada suele ser de 45 grados). Si seguís estas instrucciones al dedillo, mandaréis la jabalina al quinto infierno.

Salto con pértiga

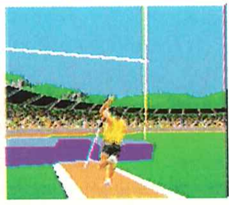
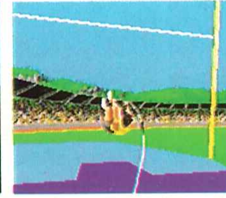


Esta prueba es muy similar, en cuanto a su ejecución, a la del salto de altura, aunque el hecho de que el salto sea más prolongado, facilita las cosas. De nuevo el momento más complicado es el de superar el listón, es decir, cuando soltéis el pad después de haber cogido el impulso necesario.

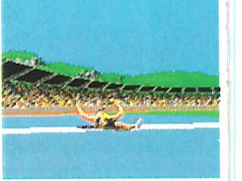
Una apuesta segura

Está muy claro. Un cartucho deportivo, con ocho especialidades distintas, la posibilidad de diez jugadores y bastante realismo en sus pruebas tiene casi todo a su favor. Alguien puede decir que le falta la emoción propia del modo versus, pero esto queda suplido con el afán de superación que provoca la consecución de marcas. Además, la competitividad está asegurada en cuanto dos o más amigos organicéis un campeonato. En suma, diversión y adicción todo en uno.

Lolocop





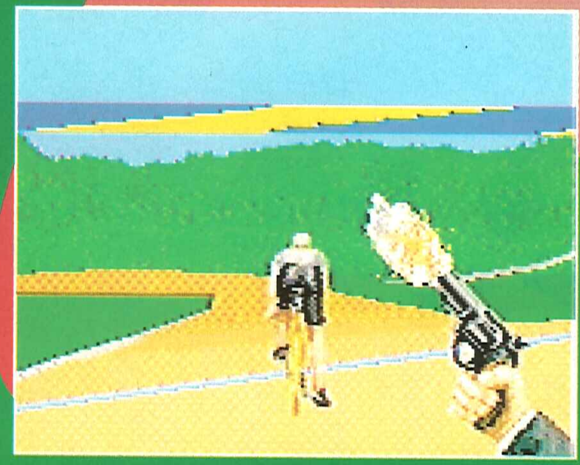
Ciclismo en pista

La prueba consiste en completar tres vueltas al velódromo en el menor tiempo posible. Los botones "A" y "B" hacen las veces de acelerador, y con el pad manejaréis la dirección. Mucho cuidado con saliros de la pista o seréis descalificados.







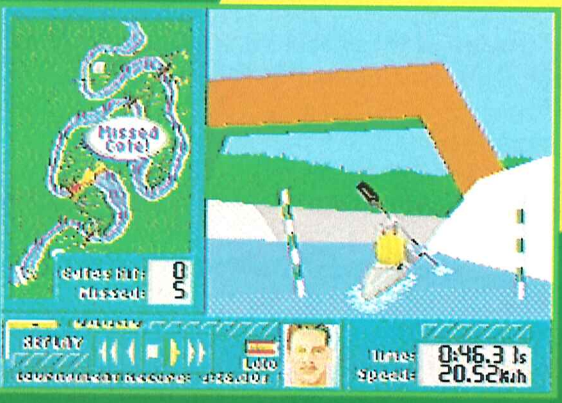


Piragüismo

Un vertiginoso descenso por aguas bravas, con la dificultad añadida de tener que introducirse en las correspondientes puertas, so pena de recibir unos segundos de castigo. Esta vez el pad os servirá para avanzar y controlar la dirección, mientras empleáis el botón "B" para efectuar giros bruscos.

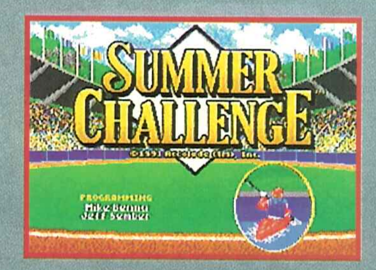








MEGA DRIVE



DEPORTIVO
ACCOLADE
Los Ronaldos

Nº jugadores: De 1 a 10
Vidas: 1
Nº de fases: 8 pruebas
Niveles de Dificultad: 3
Continues: Passwords
Megas: 8

Gráficos — 85
Perfectamente elaborados, con una pertinente utilización del scroll y un movimiento impagable.

Música — 69
Una lástima que hayan descuidado este aspecto. Siempre es interesante una buena melodía.

Sonido FX — 76
Bien conseguido, aunque se echa en falta una mayor espectacularidad en ciertos momentos.

Jugabilidad — 81
Muy alta, si bien varía según la prueba. Las más flojas son los 400 metros vallas y el ciclismo.

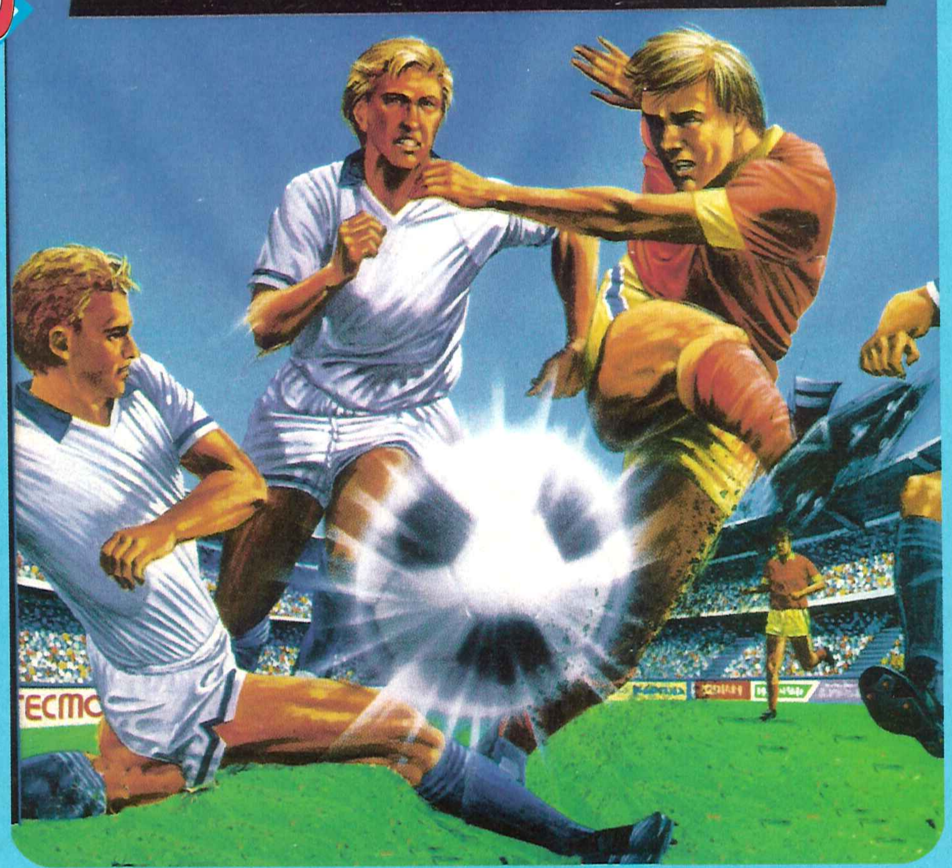
Adicción — 84
Como siempre, la participación de varios jugadores es fundamental en un deportivo.

Total — 81
Un clásico de los ordenadores que mantiene intactas todas sus virtudes pese al natural paso del tiempo.

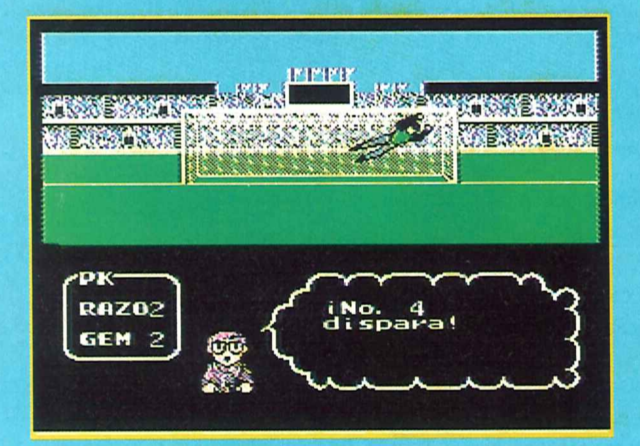
Lo Mejor
- **Más que destacar algunos detalles, es apropiado resaltar que se trata de un cartucho muy completo.**

Lo Peor
- **Tan solo la música.**

NINTENDO







UN FÚTBOL DISTINTO

Los japoneses tienen una forma muy particular de imitar las costumbres de la sociedad occidental. Y algo tan importante a este lado del planeta como es el fútbol, no podía quedar exento. El resultado: este «Tecmo Cup», que nos ofrece una manera completamente distinta de practicar el deporte rey.

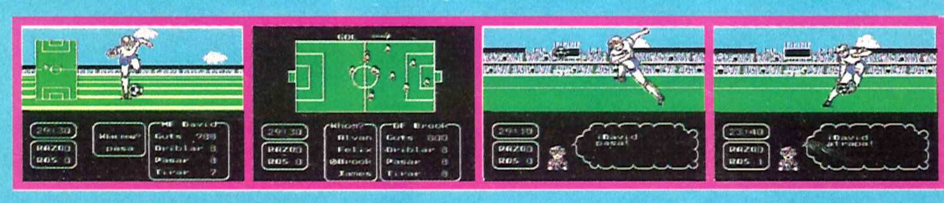
Al echar el primer vistazo a este cartucho, resulta inevitable hacer comparaciones con la exitosa serie de televisión "Campeones". Estoy seguro que todos vosotros recordaréis a esos dos muchachotes llamados Oliver y Benji, capaces de marcar goles desde su propio campo, regatear hasta al mismísimo linier y subirse al larguero para rematar los corners, entre otras extraordinarias cualidades.

Pues bien, si sustituyes al legendario equipo del New Team por el de los Razors, y cambias el nombre de sus jugadores, tendrás la conversión más fiel de aquellos dibujos animados. En esta ocasión, el protagonista de la historia es un joven llamado Robin Field, cuyas habilidades no tienen nada que envidiar a las del mismísimo Maradona (habilidades futbolísticas, claro está).

La esencia del juego se basa en una curiosa combinación de azar y estrategia. Vuestra labor consistirá en hacer ejecutar a los componentes del equipo las diversas jugadas que os ofrece la máquina, tanto en ataque como en defensa. Para ello, deberéis tener en cuenta que cada jugador dispone de una serie de valores, con los que podéis calibrar para qué acción está más dotado. Claro, que la finalización de las distintas opciones dependerá tanto del nivel del contrincante como de la diosa fortuna.

La trayectoria deportiva de Robin abarca dos torneos: un Campeonato Nacional, donde los Razors deberán superar ocho eliminatorias, y la Copa Tecmo, en la que dirigirás a un combinado formado por los mejores jugadores de los anteriores equipos, para enfrentarte a las mejores selecciones del mundo.

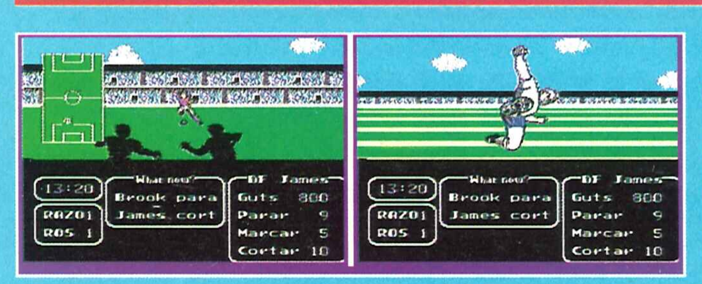
En definitiva, partidos para dar y tomar, en los que el nivel de dificultad irá creciendo hasta límites insospechados.



Cuando tengas el balón en tu poder, podrás elegir entre continuar avanzando, disparar a puerta o pasar a un compañero.



Con este cartucho, podrás realizar las jugadas que siempre soñaste hacer. Incluso esta chilena tan impresionante



No te lo pienses dos veces, y lánzate a ras del césped para arrebatar el balón a tu adversario. Verás cómo tu bota aumenta de tamaño por momentos.

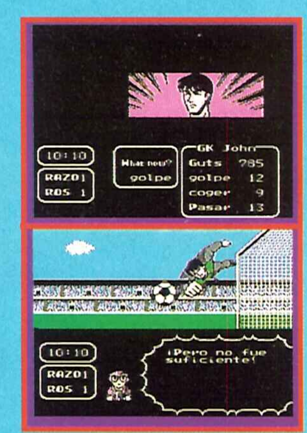


Estás a punto de entrar en el área con el balón. Es el momento de decidirse a lanzar.

Marchando una de animación japonesa

Ante todo, debéis tener en cuenta que «Tecmo Cup» es un versión muy especial de los juegos de fútbol. Partiendo de esa premisa, y si nos olvidamos del concepto occidental de este deporte, os diré que es un cartucho bastante divertido que entusiasmará a los fans de la animación japonesa. Es cierto que se echan en falta algunos detalles inevitables en un juego de fútbol, por muy japonés que sea, como una vista general de la situación de los jugadores sobre el campo (sólo aparece a la hora de dar un pase). Pero aún así, la sensación de participar en una serie de dibujos animados es muy agradable.

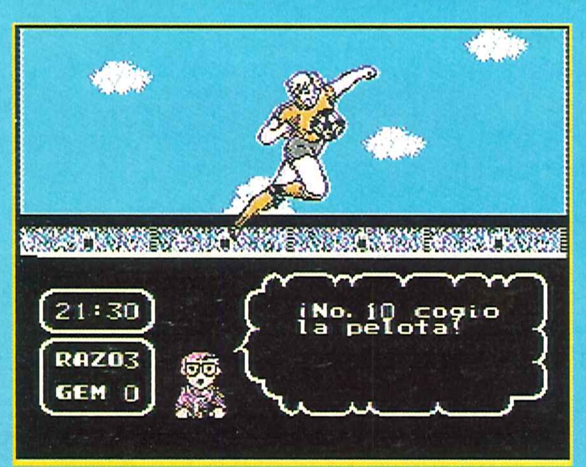
Lolocop

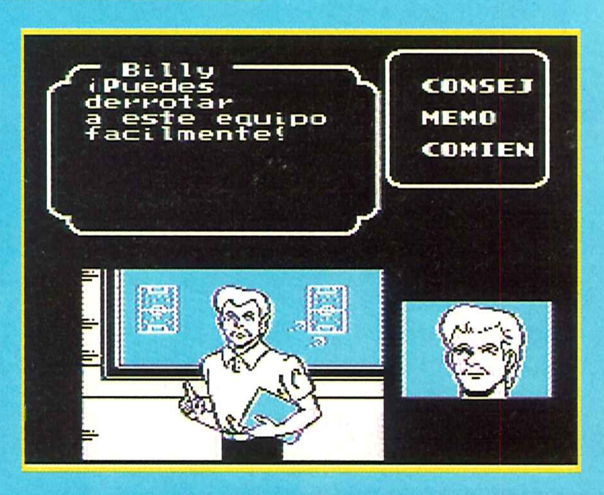


Si la defensa ha sido superada, sólo queda una solución. Prepárate para que tu portero realice una gran estirada.









NINTENDO



DEPORTIVO
TECMO
Tecmo
Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 20
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Claves
Megas: 2

Gráficos — 75
A pesar de ser animaciones japonesas, no son tan brillantes como en otras ocasiones.

Música — 70
No está mal, pero después de oír la misma música durante horas, acabaréis por bajar el volumen.

Sonido FX — 63
Los efectos de sonido son escasos y no producen sensaciones agradables a nuestros oídos.

Jugabilidad — 60
El hecho de no poder ver la situación de los jugadores y la ausencia del modo versus son determinantes.

Adicción — 75
La posibilidad de participar en dos torneos, incluyendo una liga en el segundo, es bastante interesante.

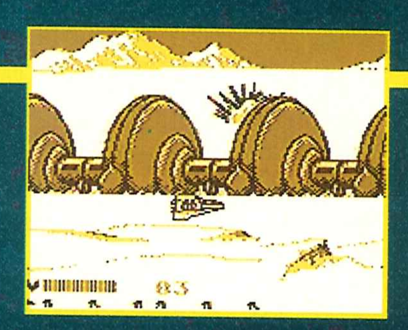
Total — 72
Los detalles negativos que limitan la jugabilidad restan nota a un cartucho que parte de una idea muy aprovechable.

Lo Mejor
• Estamos ante una forma diferente de ver el deporte, más como un gran espectáculo que a nivel competitivo.

Lo Peor
• Los dos aspectos ya comentados, referentes a la jugabilidad y los efectos de sonido.

LO MÁS NUEVO



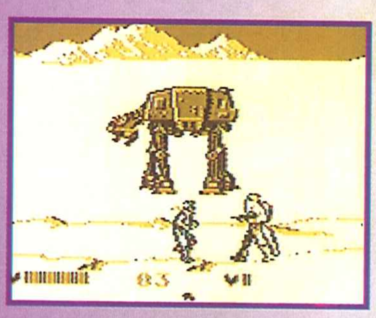


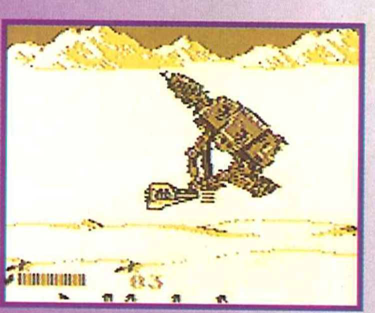


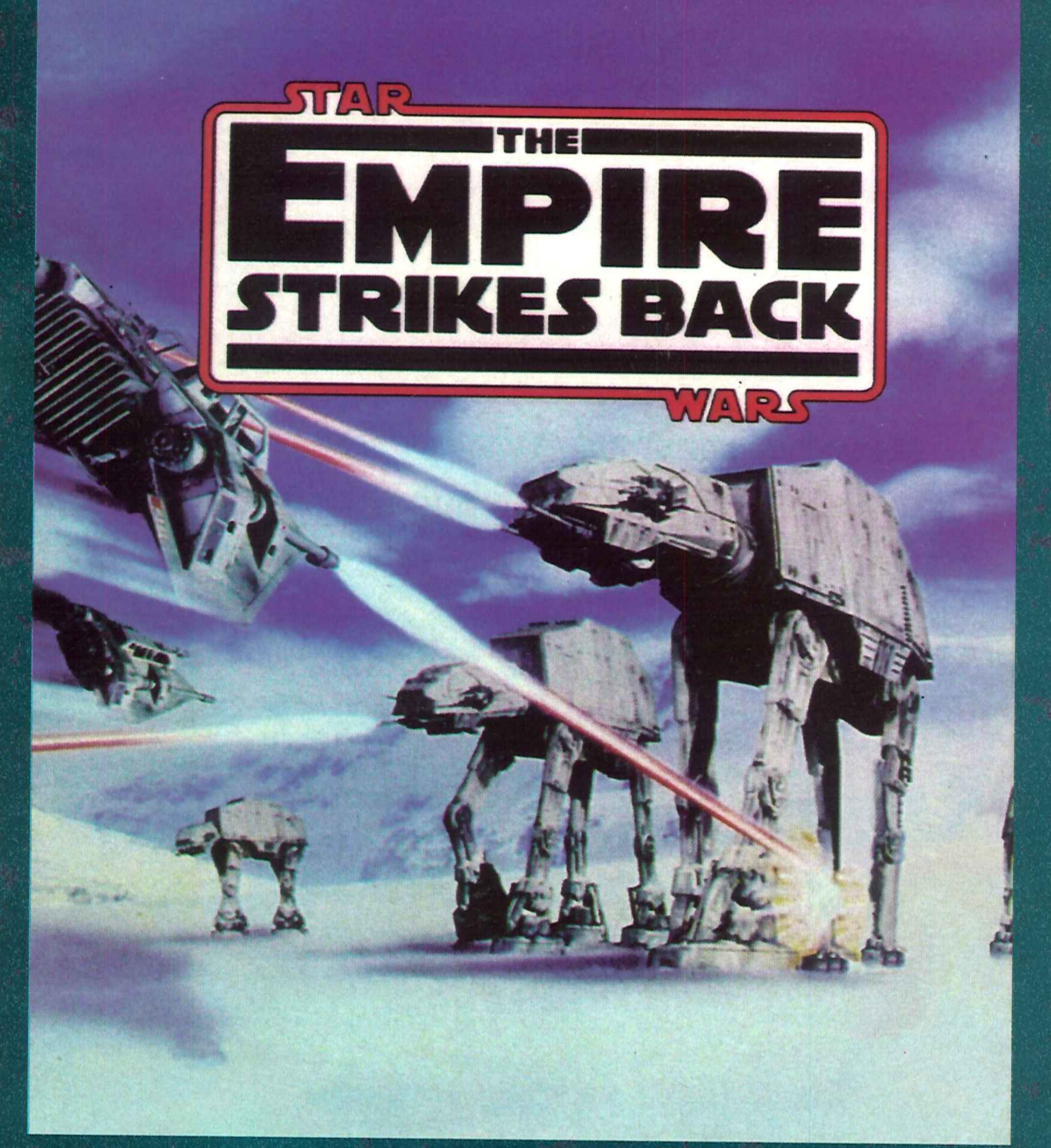
Vuelve Luke Skywalker, y con él una apasionante aventura, esta vez en tu pequeña Game Boy.

Una fase con truco

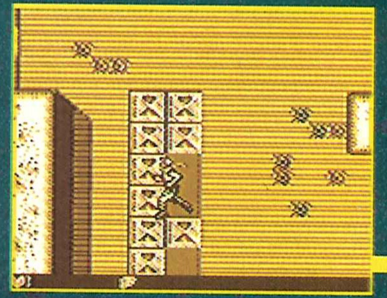
Eliminar a los enormes AT-AT Walker antes de que lleguen a la base no es nada sencillo, ya que si tu nave es derribada las tropas de asalto se te echarán encima. Tu única posibilidad de victoria será desenfundar la espada láser, y haciendo uso del supersalto meterte debajo de los monstruos metálicos. Y mucha suerte, que no es fácil.

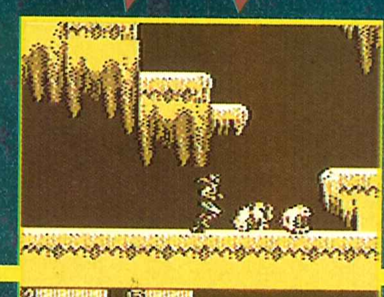




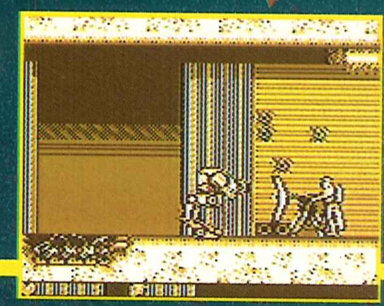


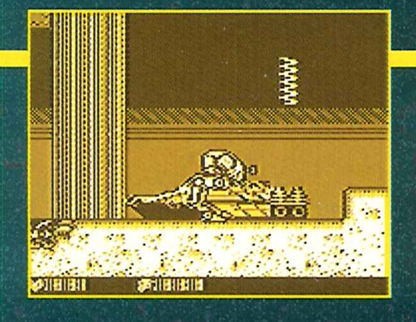
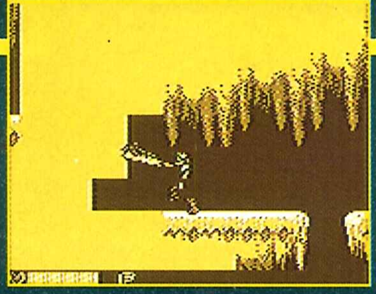
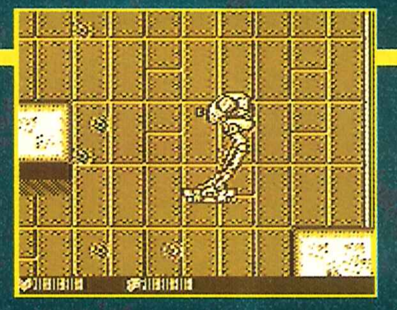
FRENTE AL IMPERIO










La sombra maligna del Imperio Oscuro se cierne una vez más sobre la galaxia. Su objetivo de conseguir conquistar todos los planetas está cada vez más cercano, ya que la escasa resistencia que ha encontrado a su paso ha sido aniquilada. Sólo un grupo de tropas rebeldes, al mando de la princesa Leia, continúa plantando batalla a tan poderosa máquina militar. La derrota que en un pasado no muy lejano infligieron a Darth Vader en su Estrella de la Muerte, les hace concebir esperanzas y luchar con más ánimo.

Pero las potentes y numerosas tropas imperiales han ido acosando a los valientes rebeldes, hasta obligarles a ocultarse en un helado y completamente desolado planeta situado en los confines de la galaxia. Ahora, Darth Vader ha mandado sofisticadas sondas espías a todos los rincones conocidos, para tratar de detectar la base de los resistentes. Una de estas sondas ha aterrizado sobre el perdido planeta de los rebeldes, y la situación se complica por momentos...

Has adivinado, te encuentras en plena Guerra de las Galaxias, y tu objetivo será salvaguardar la libertad del universo frente al poderoso contraataque del Imperio Oscuro. Como no podía ser de otra manera, volverás a representar el papel de Luke Skywalker, el personaje alrededor del cual gira todo el desarrollo de esta futurista guerra.

Al igual que en la versión para Nes, nueve fases directamente extraídas de las secuencias del film que están plagadas de peligros, se convertirán en tus desafíos. Para superarlas, habrás de ir paso a paso, sin lanzar alocados ataques. Sólo así podrás destruir la sonda espía, distraer a los AT-AT Walker o encontrar a Joda, tres de tus principales retos.

Enemigos de película

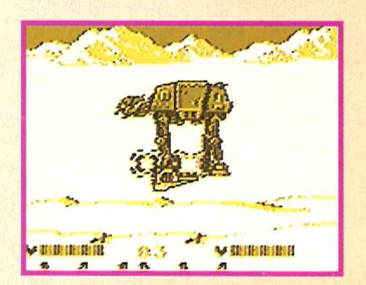
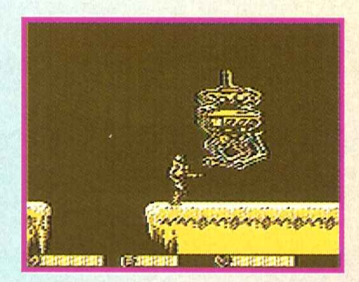
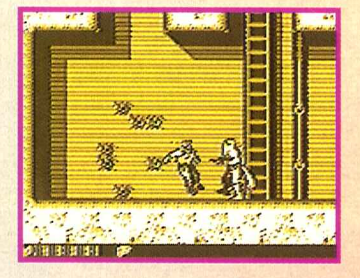
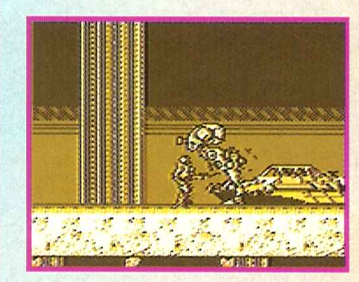
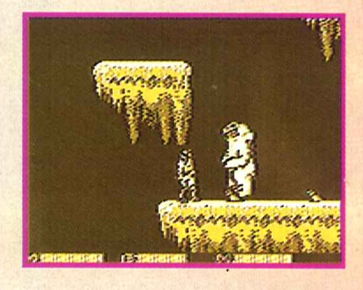
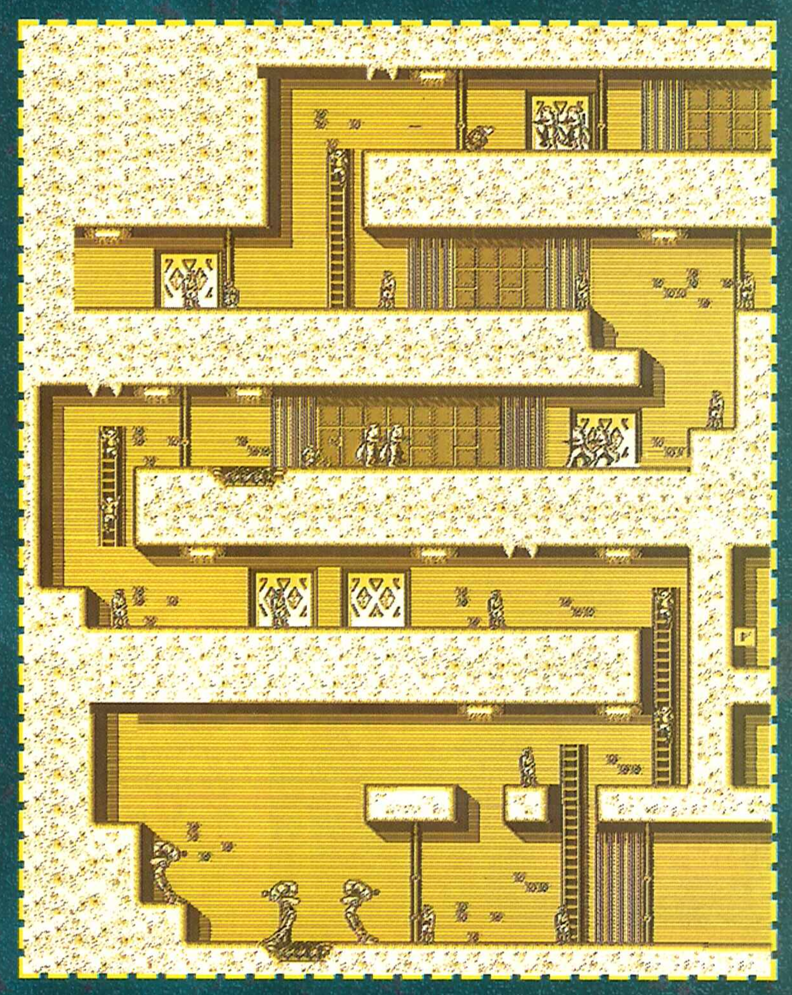
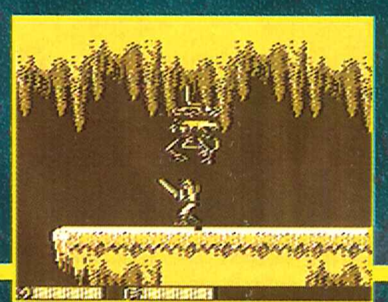
AT-AT Walker: *Detener la invasión de estos dinosaurios mecánicos será la tarea de Luke en la tercera fase.*

Wanpas: *Estos enormes osos de los hielos clavarán sus garras en Luke al mínimo descuido de éste. Presta atención y deshazte de dos de ellos en la primera fase.*

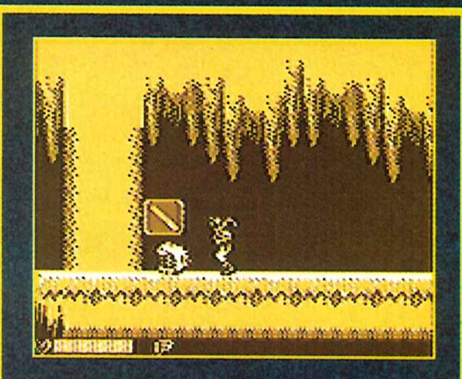
AT-ST Walker: *Estos cabezones duros de roer perseguirán al Jedi en la cuarta fase. Pero si eres hábil, podrás pilotar alguno de ellos.*

Tropas de asalto: *Librarse de ellos es imposible, ya que cuando eliminas a uno aparecen tres más. Ya los conoces...*

Sonda espía: *Luke no podrá evitar que mande su mensaje al Imperio. Pero si eres capaz de destruirla, impedirá que dé informe de la huida de los rebeldes.*

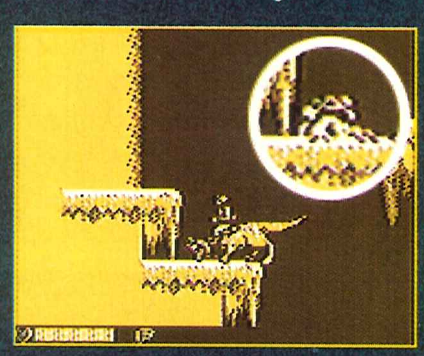

LO MÁS NUEVO

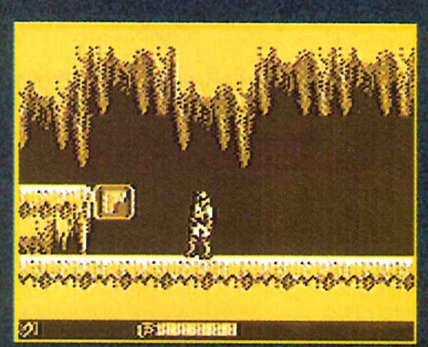




Los items

*-**Sable láser:** Es el arma fundamental del buen Jedi. No dejes de buscarlo.*
*- **Corazón:** Restituirá tu barra de energía.*
*- **Fuerza:** Llenará la barra de la Fuerza.*
*- **Liquenes:** Si haces que el Tauntaun los coma, su vida será más larga.*





Que la fuerza te acompañe

A lo largo del juego, Luke irá aprendiendo los caminos de la Fuerza, gracias a unos iconos que hay distribuidos por el recorrido. Algunos serán de fácil acceso, pero para lograr otros tendrás que investigar en cada rincón del complicado mapeado multidireccional.
Algunos de ellos servirán para potenciar las aptitudes físicas de Luke (más velocidad, el supersalto, la visión gráfica o la capacidad de levitar). Otros, reforzarán el poder de sus armas. Y un último ítem transformará toda su energía espiritual en fuerza vital. Eso sí, recuerda que nunca puedes usar dos poderes a la vez.



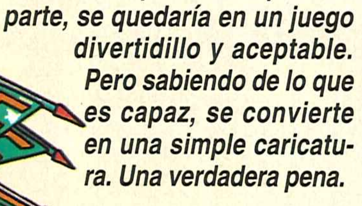
Cuando logres superar las anteriores fases y acabar con todos los sicarios del Imperio, te esperará una última misión. Nada más y nada menos que un enfrentamiento directo con el malvado Darth Vader, con los sables láser como armas. Sólo uno de los dos podrá salir con vida, y de ello dependerá el futuro próximo de la galaxia.

Si compenetras tus dotes de hábil plataformeador con la valentía de un guerrero, podrás disfrutar de una de las más variadas aventuras que caben en tu Game Boy y vivir apasionantes sorpresas (desde cabalgar a lomos de un Tauntaun a pilotar un X-Wing). Date prisa, la galaxia está esperando tu visita.

Ni la sombra de Luke

Quizá por ser una fanática de las aventuras de Luke y compañía, me sabe todavía peor el desaguisado que se ha cometido con esta versión para G.B. Sigue conservando todas las cualidades que hicieron famosa a la saga: mucha acción, bastante variedad y continuas sorpresas. Pero por desgracia, eso no basta.

El programa pide a gritos unas cualidades técnicas que NMS no ha sabido encontrar. Si tuviera otro nombre o no hubiéramos probado la primera parte, se quedaría en un juego divertidillo y aceptable. Pero sabiendo de lo que es capaz, se convierte en una simple caricatura. Una verdadera pena.



Teniente Ripley

GAME BOY



AVENTURAS
CAPCOM
NMS
Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 9
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 6
Megas: 2

Gráficos — **69**
Aceptables, aunque el scroll es brusco, lento y provoca situaciones muy embrolladas

Música — **79**
La clásica banda sonora de la saga acompaña felizmente a lo largo de toda la aventura.

Sonido FX — **76**
Efectos muy mejorados con respecto a la versión de NES. Una pena que sean tan escasos.

Jugabilidad — **68**
Los defectos técnicos, especialmente el scroll, reducen las innegables posibilidades del juego.

Adicción — **70**
A pesar de todo, es una aventura de Luke. Si te gustaron las anteriores, terminará por engancharte.

Total — **72**
Sus defectos de bulto lo han dejado convertido en un juego mediocre, aunque interesante. Sobre todo para los incondicionales.

Lo Mejor

- Que conserve el espíritu aventurero de sus antecesores.
- Que seas un fanático de las aventuras de Luke.

Lo Peor

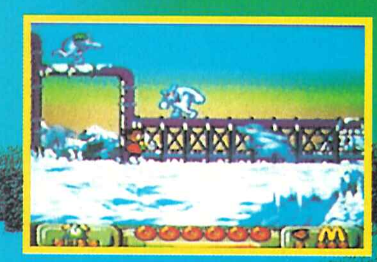
- El lamentable scroll, con sus repercusiones en cuanto a jugabilidad.
- El campo de visión es tan reducido que nunca sabes dónde vas a caer.

PREPARATE A JUGAR SUCIO

El imperio de la basura pretende ensuciar 4 mundos diferentes: "Slime World", "The Mystical Forest", "Toxi-Town" y "Artic World".
Sólo Mick y Mack, dos héroes ecológicos impulsados por sus prodigiosos GooShooters, tienen estómago para impedirlo. ¿Con cuál de los 2 te quedas?
Eso sí, tendrás que jugar sucio pringándote de lo lindo en los 12 niveles... ¡¡1.250 gráficos!! y exuberantes escenarios para no caer en las fétidas garras de tus viscosos enemigos. Atrapa toda la basura que puedas y recíclala en valiosos puntos.
El Scroll multidireccional sigue los movimientos de los personajes y crea un efecto tridimensional de increíble realismo.
¿Te va la música? Pues ésta no tiene desperdicio. Con las voces de Mick y Mack digitalizadas.
¡¡Pasa el mundo a limpio con Global Gladiators!!







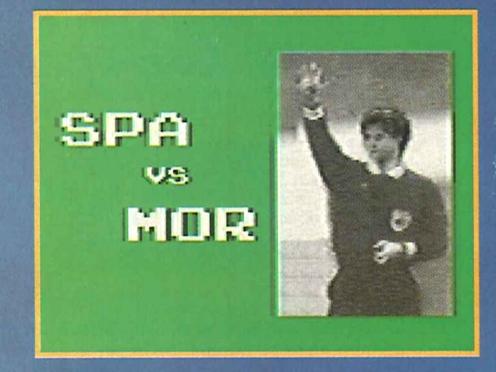


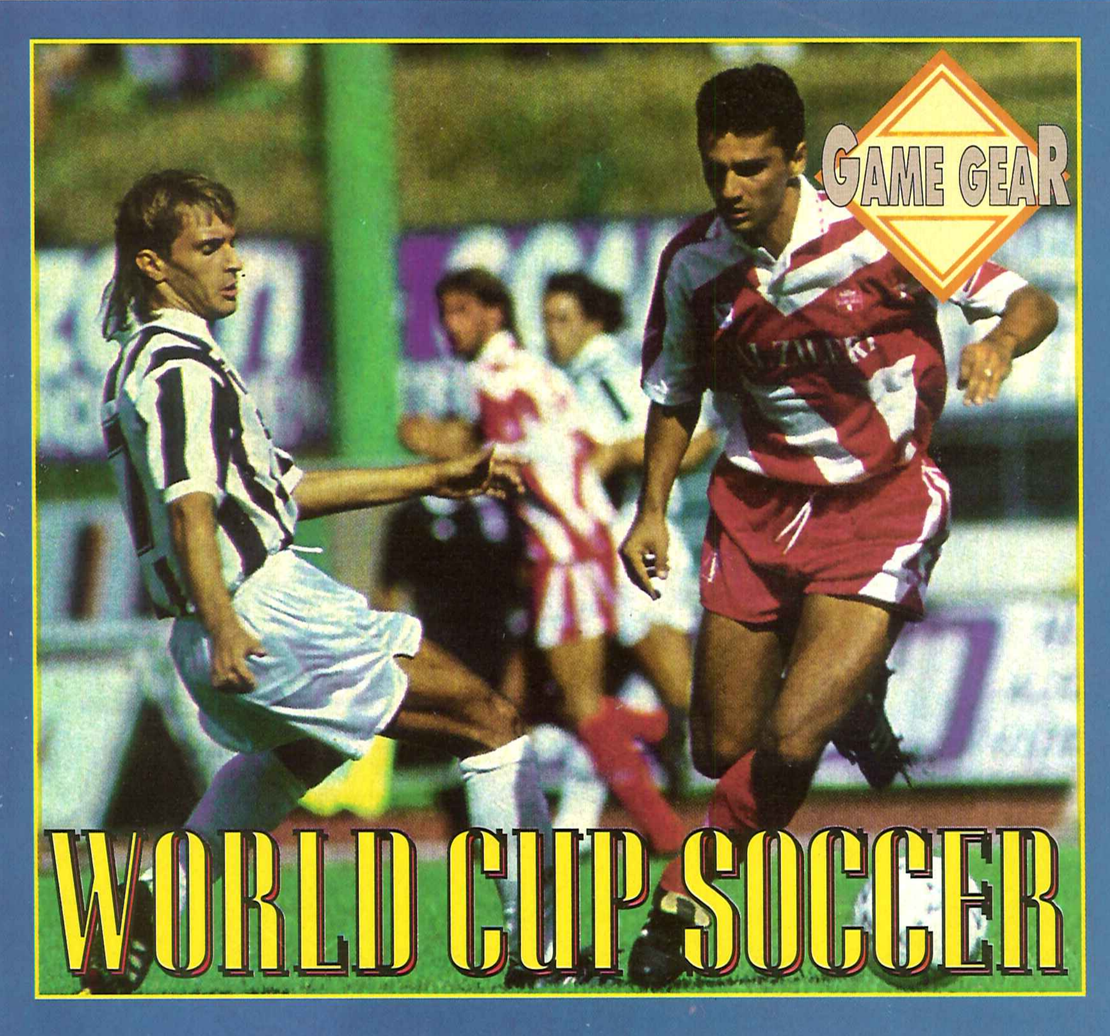
DISPONIBLE EN:
MEGA DRIVE,
MASTER SYSTEM II
Y GAME GEAR.

SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE

LO MÁS NUEVO

por LA MISMA ESCUADRA





Desde que a Adán se le ocurrió pegar una patada a la manzana, muchas cosas han tenido que ocurrir para que eso de arrearle puntapiés a objetos más o menos redondos se convirtiera en el pasatiempo favorito de medio mundo. El fútbol, o balompié como lo llamaban antaño, ha servido como pretexto para realizar una legión de programas, que pretendían despertar en el público las mismas sensaciones que un partido de verdad. Pero pocos lo han logrado.

Game Gear y Domark Tengen, con el firme propósito de solucionar tal carencia, se lanzan al ruedo con lo que podemos considerar como un verdadero Miura. Un completo simulador de fútbol en perspectiva lateral, que reúne una serie de cualidades que muchos otros quisieran para sí.

A ver si os suena esto: en la pantalla se presenta una décima parte del campo completo, unos cuantos jugadores revoloteando y, cómo no, el balón. Al lado de vuestros pulgares dos botones, uno para pasar y otro para chutar. Y por opciones que no quede: un campeonato completo, un partido amistoso, la posibilidad de ver cómo juega la computadora contra sí misma, la formación de tu propio equipo, estrategias de ataque y alguna que otra cosa más. En fin, que aparentemente se trata de lo de siempre.

Pero no, no se trata de lo mismo. Aunque sabemos que hasta que no se contempla en vivo un juego deportivo, no se puede saber con exactitud cómo es realmente, podéis estar seguros que lo que otros han intentado sin fortuna, World Cup Soccer lo ha conseguido. El fútbol, el auténtico y apasionante fútbol, en un cartucho aparentemente sencillo, pero sin duda soberbio.











Me gusta el fútbol

Y no sólo los domingos por la tarde, sino siempre. Por este motivo, «Tengen World Cup Soccer» no me ha defraudado, pues pertenece a ese selecto club de grandes simuladores del deporte rey que traslada fielmente a la consola toda su magia. Incluso me atrevería a decir que es el líder de los que emplean una perspectiva lateral, con permiso del gran «Super Side Kicks» de Neo Geo. Es uno de esos cartuchos que conservaréis de por vida en una vitrina o en un frasco con formol.

Pepo Scope

Tengen ha logrado crear uno de los pocos cartuchos que reflejan el fútbol con total realismo y espectacularidad.










GAME GEAR



DEPORTIVO
DOMARK TENGEN
Tengen
Nº jugadores: 1
Vidas: 0
Nº de fases: 24
Niveles de Dificultad: 2
Continuaciones: Infinitas
Megas: 2

Gráficos 85
Excelentes, con un sobresaliente tratamiento del scroll y fantásticas animaciones.

Música 75
A pesar de no ser muy necesaria en un juego de fútbol, ha sido bastante cuidada.

Sonido FX 65
Compuesto por unos efectos bastante pobres y nada realistas.

Jugabilidad 88
Impresionante. Sin lugar a dudas, el punto fuerte de este juego.

Adicción 87
No pararás de jugar más y más partidos. Peligrosísimo si estás en época de exámenes.

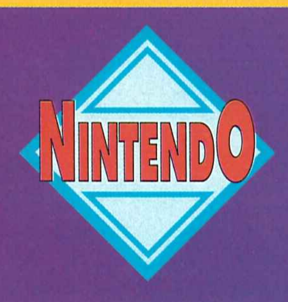
Total 83
A pesar de las deficiencias sonoras, que es lo menos importante para un juego deportivo, la media tiene que ser alta.

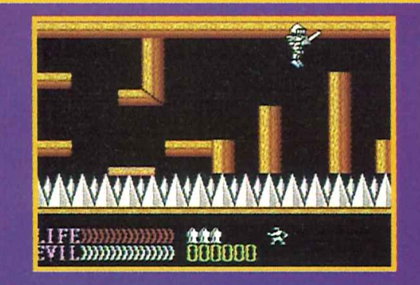
Lo Mejor

- Todo lo que hace que un juego sea divertido, adictivo y jugable.
- Su extraordinario realismo.

Lo Peor

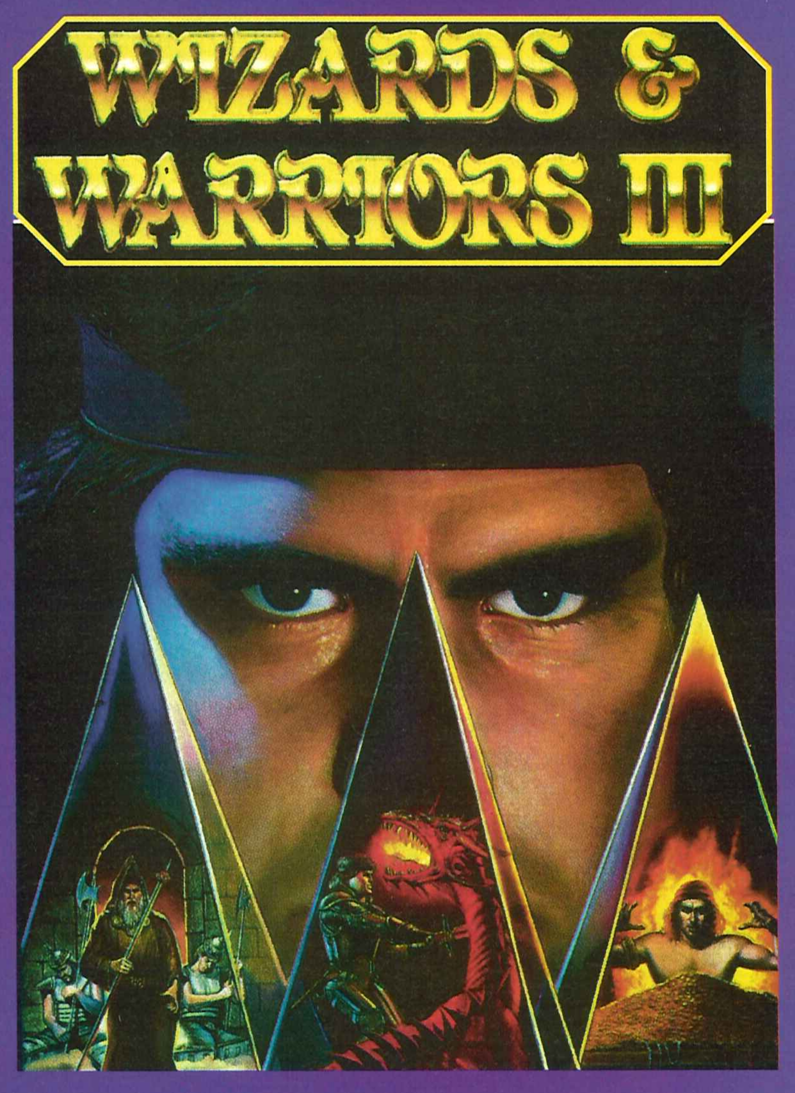
- El sonido de los chuts, de las entradas, del silbato del árbitro...







EL REGRESO DE MAIKIL



Hace tiempo, un poderoso mago llamado Maikil sembró la muerte y la destrucción por todo el país. Sólo Kuros, un valiente guerrero, tuvo el valor suficiente para enfrentarse a él y derrotarle en un durísimo combate. Pero la alegría duró poco, pues el espíritu de Maikil se elevó para lanzar un rayo contra el héroe, que destruyó su arma y le borró la memoria. Después, el mago usurpó el trono de la nación y embrujó a toda la población.

Ahora Kuros ha llegado a Piedup, la ciudad maldita de Maikil. Allí, la sola mención de su nombre ha bastado para que nuestro personaje recobre la memoria, por lo que ha decidido acabar de una vez por todas con el mago. Pero buscar la entrada al mundo subterráneo, sortear a los demoníacos guardianes, atravesar las mazmorras o cruzar el laberinto no será fácil. ¿Le ayudas?

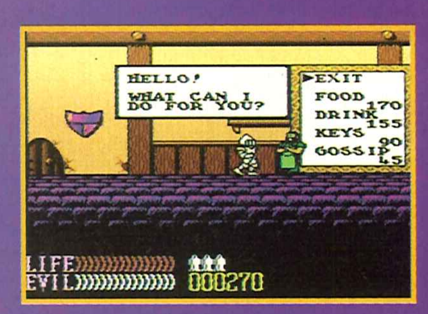
Para lograrlo, deberás localizar disfraces con los que entrar a mundos de otro modo prohibidos, dialogar con las gentes del lugar y mantener repleto su bolsillo y su estómago.

Como ves, esta vez la astucia y la magia serán más importantes para Kuros que la espada. Y es que más vale maña que fuerza.



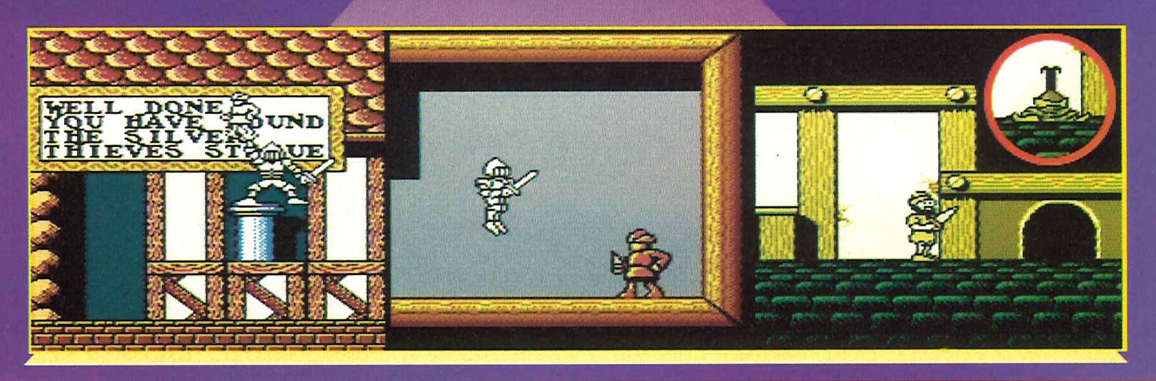






Las tres caras del héroe

Si Kuros quiere imponerse a las oscuras fuerzas de Maikil, deberá ganar la habilidad de disfrazarse y cambiar de apariencia. Para lograr los distintos disfraces (ladrón, mago y caballero), tendrá que superar diversas pruebas, en las que habrá de hacer gala de su habilidad y astucia. La primera consiste en encontrar la estatua que pertenezca al grupo al que quiera unirse, despues deberá entregarla y finalmente tendrá un duro enfrentamiento con el gurdián del clan. Si logra derrotarle, se convertirá en héroe honorario y recibirá las ropas, armas y poderes apropiados.



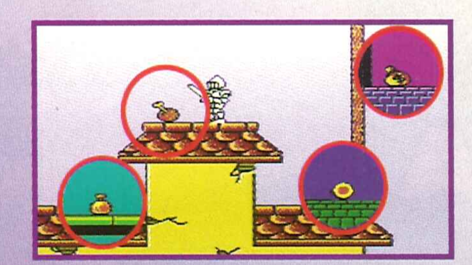
Lo que no debes olvidar

- Intenta retener la mayor cantidad posible de llaves y dinero.
- Si llevas el disfraz adecuado, podrás entrar en muchos sitios.
- Vigila constantemente tu nivel de energía. De vez en cuando, conviene que vuelvas al almacén para comer algo.
- Con el disfraz de mago no serás bien recibido en la ciudad.
- La gente de Piedup no te atacará si tú no te muestras hostil.
- Practica los movimientos de ataque de Kuros. Conocer cómo maneja la espada puede resultar bastante útil.

Mantén alta tu energía

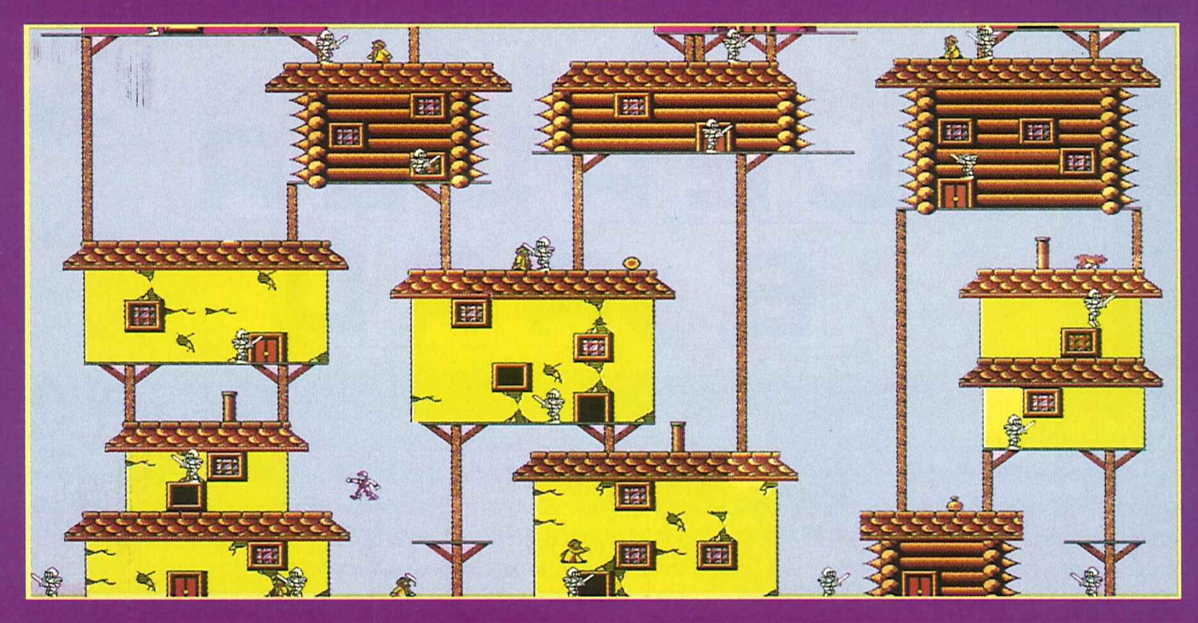
Por todo el mapeado del juego, podréis encontar objetos que harán aumentar vuestras posibilidades de éxito:

- Moneda: Os proporcionará cincuenta piezas de oro.
- Bolsa: Puede incrementar vuestro capital hasta en cien piezas de oro.
- Comida: Restituirá una sección de la barra de vida y os dará diez piezas.
- Bebida: Exactamente lo mismo que la comida.











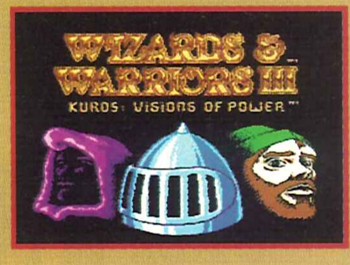


Una interesante aventura

Los que gusten de investigar, buscar objetos, recorrer laberintos y tener roces ocasionales con algún monstruo malcarado, han encontrado un juego que cumplirá plenamente sus expectativas. Muy interesante en su desarrollo y abierto a cualquier sorpresa, sólo tiene el defecto de hacer gala de una bajo nivel gráfico que, en comparación con otros juegos similares, podría haber sido mejorado para que todos nuestros sentidos pudieran disfrutar por igual. A pesar de este desliz, una vez sumergidos en la historia habrá pocas cosas que puedan distraeros de alcanzar a Maikil.

Teniente Ripley

NINTENDO



AVENTURA
ACCLAIM
Acclaim
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 1 mundo
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 0
Megas: 2

Gráficos — 66
Bastante pobres.El scroll es suave, pero algunos sprites parpadean más de la cuenta.

Música — 70
Sin grandes alardes. Lo mejor que se puede decir de ella es que no machaca los oídos...

Sonido FX — 69
Un tanto escasos, aunque los que tiene cumplen perfectamente y son oportunos.

Jugabilidad — 81
La dificultad para buscar objetos y entradas ocultas supone un aliciente más.

Adicción — 82
Si te van los juegos de investigación y aventura, no podrás separte de este cartucho.

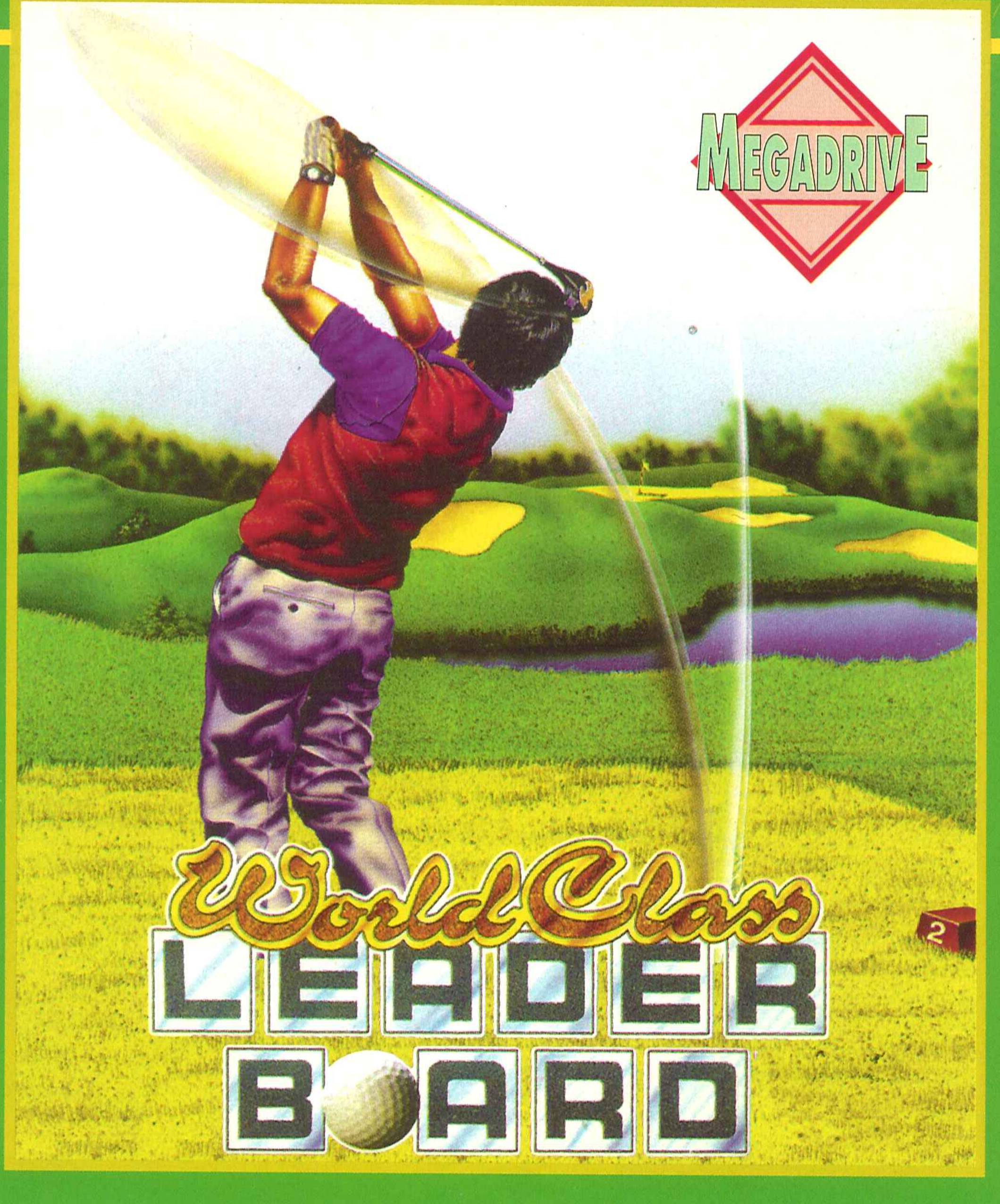
Total — 73
Sus aspectos jugátiles son sobresalientes, pero no se pueden olvidar las flojas cuestiones técnicas. Todo cuenta.

Lo Mejor
• Lo interesante y variado de su desarrollo.
• Lo extraordinariamente adictivo que termina siendo.

Lo Peor
• Que se haya descuidado el aspecto gráfico.
• Que no haya passwords o, al menos, continuaciones.

LO MÁS NUEVO

LA CIENCIA DEL GOLF



Doral Country

Fue construido en 1962 junto a las costas de Florida. Llamado el "Monstruo azul" por tener en su extensión casi tanto agua como hierba, dista mucho de ser el campo ideal para principiantes.



El golf, protagonista principal de un elevado número de juegos, vuelve a representar el papel estelar en este programa de U. S. Gold, que viene a engrosar las filas de los simuladores existentes sobre este popular deporte. «World Class» pretende reflejar, con todo el realismo posible, las enormes particularidades que contiene una especialidad tan extendida como esta. Y si bien es posible que a veces fracasa en su intento, no es menos exacto que en otras ocasiones lo logra con total acierto. Acierto que se puede achacar a su amplio abanico de posibilidades, tanto a la hora de configurar el juego como en el transcurso de la partida en sí.

Cuatro campos que forman parte de la historia del golf, te recibirán con los brazos abiertos para que despliegues toda tu sapiencia golfística. Cada uno de ellos mantendrá sus peculiaridades en cuanto al desarrollo de los dieciocho hoyos, y estará sujeto a los aleatorios cambios climatológicos que, para bien o para mal, te acompañarán a lo largo y ancho de la partida.

Elegir el nivel de juego según tu categoría como golfista, escoger el número de jugadores entre uno y cuatro, consultar con tu caddy el palo a utilizar o practicar tu golpe más inseguro, son algunas de las posibilidades que estarán a tu alcance.

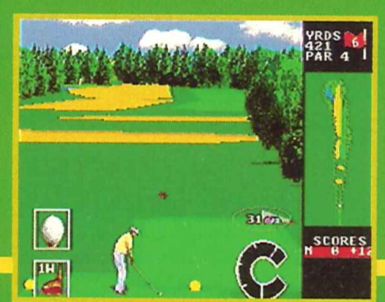
Pero por desgracia, el programa ha quedado un tanto trasnochado, resultando viejo y demasiado serio (quizás un poco cansino). La mecánica de juego, muy correcta, carece de la chispa y variedad mínimamente exigible para un simulador que lo que pretende es entretener. Y tampoco resulta excesivamente agradable para la visión, convirtiéndose incluso en engañoso, a causa de la errónea perspectiva.

Aun así, el cartucho hace gala de indudables atractivos que conseguirán divertir a los amantes del golf. Si eres uno de ellos, ¿a qué esperas para coger los palos y demostrar tus cualidades?









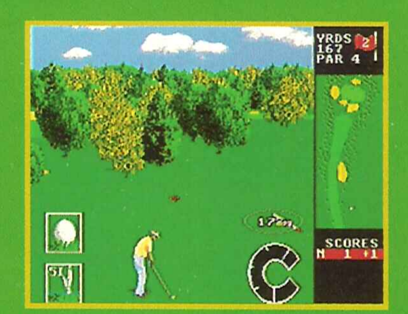


Champion Cypress Creek

Este campo emplazado en Texas fue diseñado en 1957, para ser el «más grande y mejor del mundo». A lo largo de su historia, estos terrenos han albergado a importantes torneos del circuito internacional. Quizás parezca el más sencillo del juego, pero no te olvides contar con la enorme dificultad que presentan sus greens.







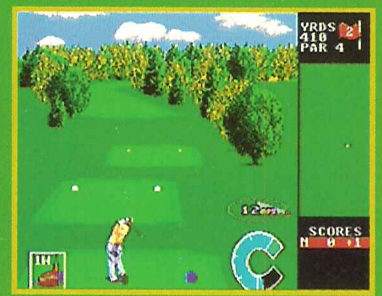
Gauntlet Country Club

Diseñado para ser lo último en desafíos, es el sueño de todos los jugadores valientes. Numerosas trampas, árboles y zonas de agua lo convierten en una auténtica prueba de habilidad.





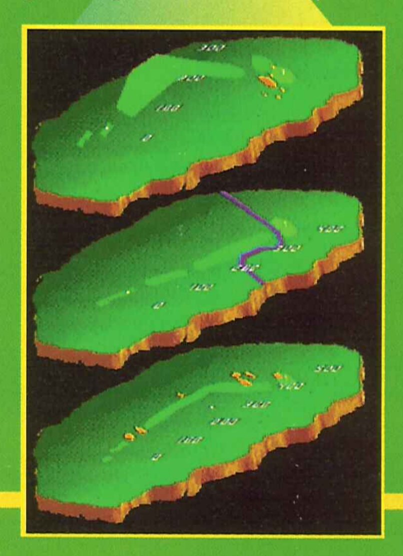






Saint Andrews

Fundado en 1754, destaca por sus larguísimos greens. ¡Suerte con el putt!



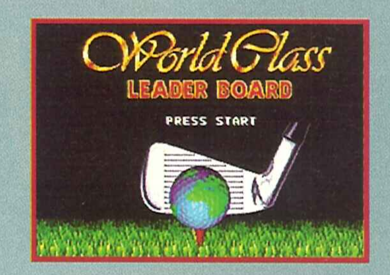
La novedad brilla por su ausencia

Simplemente, estamos ante un sencillo programa que hará las delicias de los amantes a ultranza del golf. Pero esto no basta para convertirlo en un gran juego al alcance de todos. Dejando aparte su indudable dificultad, hay que decir que se ha quedado un tanto retrasado frente a simuladores anteriores, sin presentar ningún aspecto que resulte novedoso.

Si a esto le añadimos su escaso atractivo visual, sus colores planos y uniformes y una más que engañosa perspectiva (sobre todo en el green), entenderás porqué no es un cartucho que te divertirá durante horas y horas. En definitiva, es un juego sobrio y sin alegrías, dedicado a los grandes aficionados al golf clásico.

Teniente Ripley

MEGA DRIVE



DEPORTIVO
U.S.GOLD
Acces Software
Nº jugadores: De 1 a 4
Vidas: 0
Nº de fases: 4 campos
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 0
Megas: 8

Gráficos — 72
Correctos, pero sin atractivo visual. Los colores, muy planos, producen engañosas perspectivas.

Música — 68
Una solitaria melodía será tu única compañera a la hora de elegir opciones. Acabará cansándote.

Sonido FX — 70
Escasos y un poco secos, aunque bien conseguidos. La voz digitalizadas resulta cavernosa.

Jugabilidad — 73
Cogerle el tranquillo es un poco difícil. Pero a pesar de la extraña perspectiva, terminarás dominándolo.

Adicción — 75
Si te gusta el golf, seguro que el programa te atrapará. Pero si no es así, durará poco en tus manos.

Total — 76
A pesar de su buena calidad y de su realismo, son imposibles de olvidar los defectos de bulto de que hace gala

Lo Mejor
- Los cuatro campos que permiten una gran variedad de situaciones en el juego.

Lo Peor
- La extraña perspectiva puede provocar que cometas más de un error.
- Se ha quedado anticuado y resulta demasiado sobrio.

LO MÁS NUEVO



FINAL SOLDIER LUCHA EN LAS ESTRELLAS

Planear entre las estrellas a bordo de una nave espacial, disparando a todo lo que se mueva y esquivando todo lo que no se pueda matar, es una de las ocupaciones preferidas para la mayoría de los jugones empedernidos. Pues bien, en esto consiste la nueva oferta de Nec para todos los usuarios de Turbo Grafx: un juego ágil y dinámico en el que no hay un momento de respiro.

La dinámica ya os la podéis imaginar: disparar a la colección más variada de fauna marciana mientras voláis entre nubes de proyectiles imposibles. Y si además hay posibilidad de recolectar una suculenta colección de armas, pues mejor que mejor.

Fases repletas de peligros, criaturas de extraño aspecto, armas de todas clases y una original fase en la que tendréis que luchar contra el cronómetro os están esperando. Es decir, que encontraréis toda la acción trepidante de que debe hacer gala cualquier matamarcianos que se precie. Ni más, ni menos.







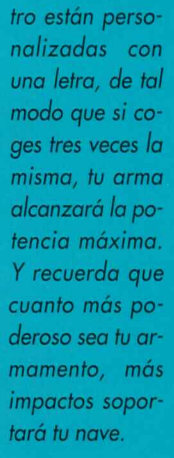




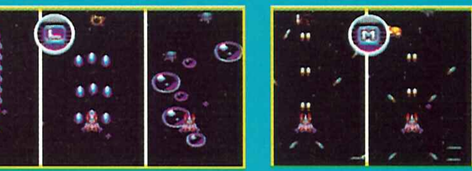
De armas tomar

Cuatro tipos de armas, cada una con tres clases de disparos diferentes, están planeando por la galaxia a la espera de que te hagas con ellas. Las cuatro están personalizadas con una letra, de tal modo que si coges tres veces la misma, tu arma alcanzará la potencia máxima. Y recuerda que cuanto más poderoso sea tu armamento, más impactos soportará tu nave.

















Jugabilidad y adicción

Aniquilar marcianos siempre ha sido uno de mis vicios mal escondidos y de más difícil curación. Y, si encima siguen saliendo al mercado shoot-'em-up tan adictivos como éste... Sin destacar nada concreto, tiene ese algo que le convierte en un estupendo juego. Encantará a los amantes del género.

Teniente Ripley







Criaturas de extraordinario aspecto harán lo posible por acabar con vuestra reserva de paciencia e intentarán hacer volcar la carcasa de vuestra nave. Aniquiladlas.



¿Habéis disfrutado alguna vez a más no poder con un auténtico matamarcianos ? Si la respuesta es no, aquí tenéis una gran oportunidad de hacerlo.



SHOOT-´EM-UP
NEC
Hudson Soft
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 6
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Infinitas
Megas: 4

Gráficos — 82
Unos gráficos claros y bien definidos acompañados de un suave scroll facilitan la "tarea de limpieza".

Música — 87
Rápidas melodías, muy acordes con la dinámica del programa, acompañan al ritmo trepidante del juego.

Sonido FX — 81
Todo tipo de explosiones y disparos varios, así como una voz digitalizada de alarma. Notables.

Jugabilidad — 85
Su fácil manejo y la eficaz respuesta de la nave entusiasmará a los "pilotos" más experimentados.

Adicción — 85
Las continuaciones infinitas, el ritmo intenso y la variedad de enemigos te atraparán sin remedio.

Total — 84
Un gran juego con sabor a clásico, pero con personalidad propia.Es decir, un auténtico matamarcianos.

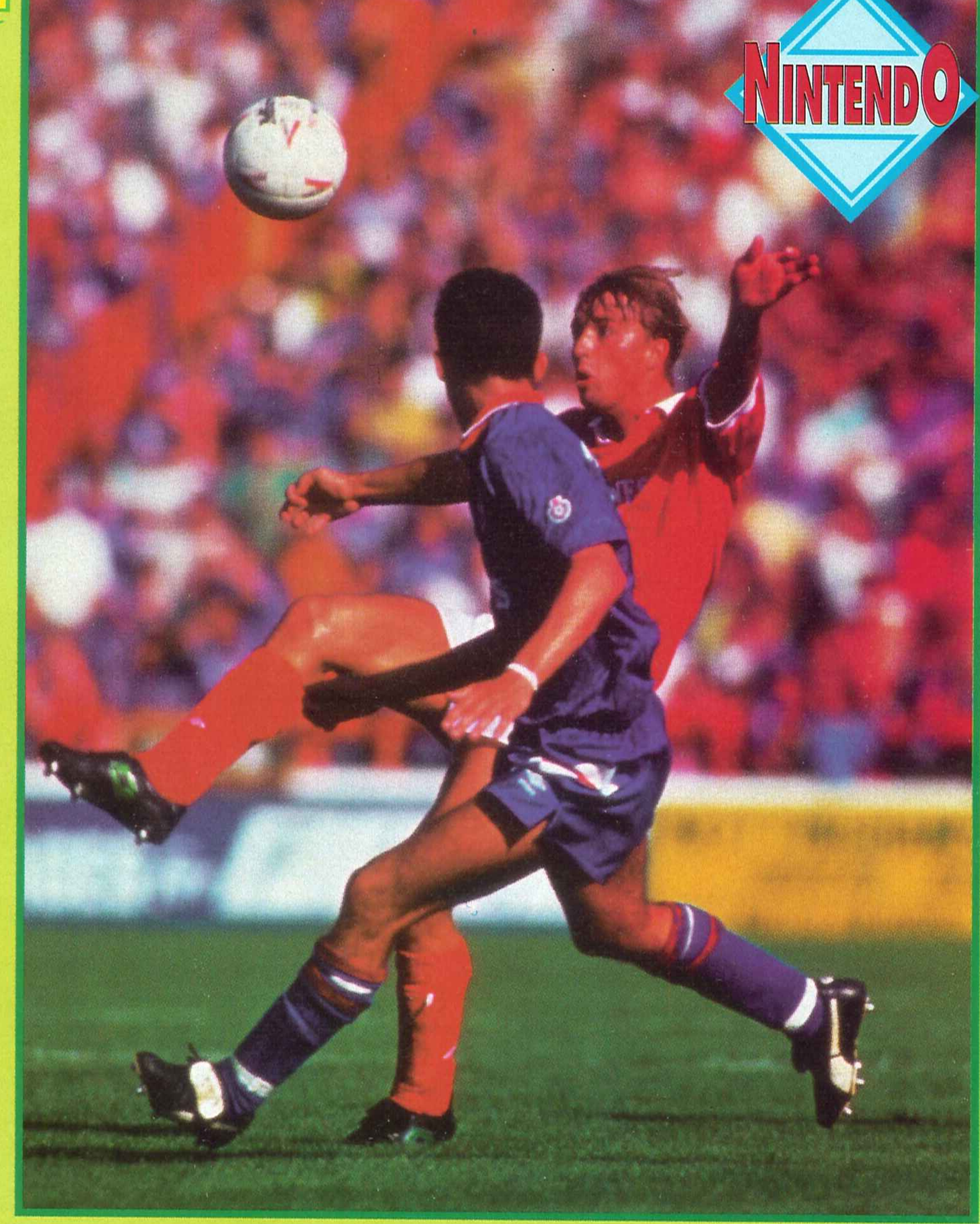
Lo Mejor
- Lo extraordinariamente adictivo y jugable que resulta.
- Las continuaciones infinitas.

Lo Peor
- Que no puedan participar dos jugadores al mismo tiempo.
- Que no te gusten los matamarcianos verticales.

LO MÁS NUEVO

GOAL! II

EL FÚTBOL ES ASÍ



La fiebre del balompié se traduce en una auténtica mina de cartuchos, unos de gran calidad, y otros... Al primero de los grupos corresponde esta segunda versión de un simulador que tuvo una gran aceptación allá por el año 90, el «Goal!». La simplicidad del título se correspondía totalmente con la esencia del juego original, lo cual no restaba en absoluto diversión y jugabilidad. Pues bien, el «Goal! 2» ha superado estas cualidades de su antecesor y ademas ha introducido notables mejorías, tanto a nivel técnico como de realismo.

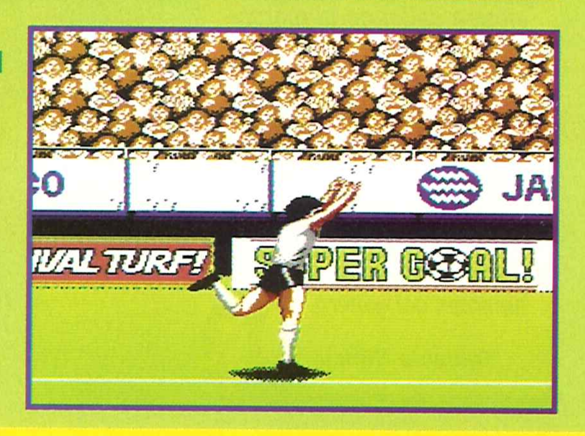
Como recordaréis los «futboleros», el «Goal!» presentaba una original visión aérea con formato diagonal. Esta segunda versión mantiene el formato diagonal, pero la visión aérea sólo se produce en el momento de enviar un pase en largo. El resto del tiempo la pantalla recoge únicamente el campo de acción del balón.

Por lo demás, el cartucho contiene las características típicas de los juegos de este género: pases largos y cortos, disparos a puerta, entradas duras, etc. Además se han introducido algunas opciones propias de los grandes programas de fútbol, como el fuera de juego, la elección entre portero manual o automático y los acrobáticos remates a portería.

Preparaos a elegir vuestro equipo de entre las mejores selecciones mundiales, para competir frente a un amigo, contra la máquina, o para inscribiros en la Copa del Mundo. Porque ya sabéis aquello de "y es que goles son amores..."



Aunque a primera vista es sólo un juego de fútbol más, se trata de un interesante cartucho en el que podrás disputar toda una Copa del Mundo.



La pena máxima

Este futbolista tiene veinte años. Ante sí, un balón. Al fondo, un guardameta con mirada asesina. De él depende que su equipo se proclame o no campeón del mundo. El árbitro hace sonar su silbato. El jugador se acerca al esférico, elige la dirección de su disparo con el pad, pulsa el botón "A" y ¡gooooool! El título ya está en sus manos.





















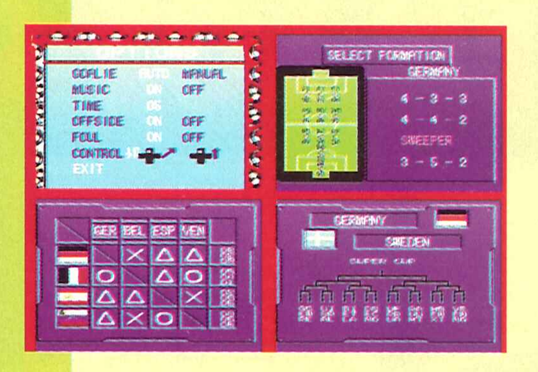


Humilde pero muy digno

No os podéis imaginar la sorpresa que me he llevado al echar mis primeras partidas con el Goal 2. Es muy divertido, manejable y con una dificultad muy bien ajustada. Desde luego no pretende ser un fuera de serie, pero si eres un aficionado a los juegos deportivos, y sobre todo al fútbol, no se te ocurra perdértelo.

Lolocop

Organiza tu campeonato



Son tantas las opciones que este juego pone a tu alcance, que se podría decir que puedes organizar tu propio torneo sin ni siquiera salir de casa. Lo único que no podrás elegir será el vencedor.

NINTENDO



DEPORTIVO
JALECO
Jaleco

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 24
Niveles de Dificultad: 0
Continuaciones: Passwords
Megas: 2

Gráficos — 70
Han mejorado mucho con respecto a su antecesor, pero siguen sin deslumbrar.

Música — 60
Se compone del clásico sonido a lata de algunos juegos de Nintendo más una melodía insufrible.

Sonido FX — 69
Mantiene un nivel bastante regular, aunque peca de falta de realismo.

Jugabilidad — 77
La variedad de opciones y de movimientos y el hecho de ser un juego de fútbol es más que suficiente.

Adicción — 75
La posibilidad de jugar la Copa del Mundo siempre es atractiva, al igual que el modo versus.

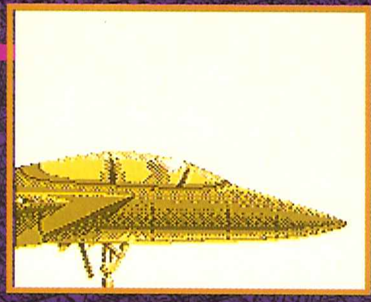
Total — 75
Pese a que algunos aspectos técnicos le resten puntuación, la diversión y la jugabilidad es lo que cuenta por encima de todo.

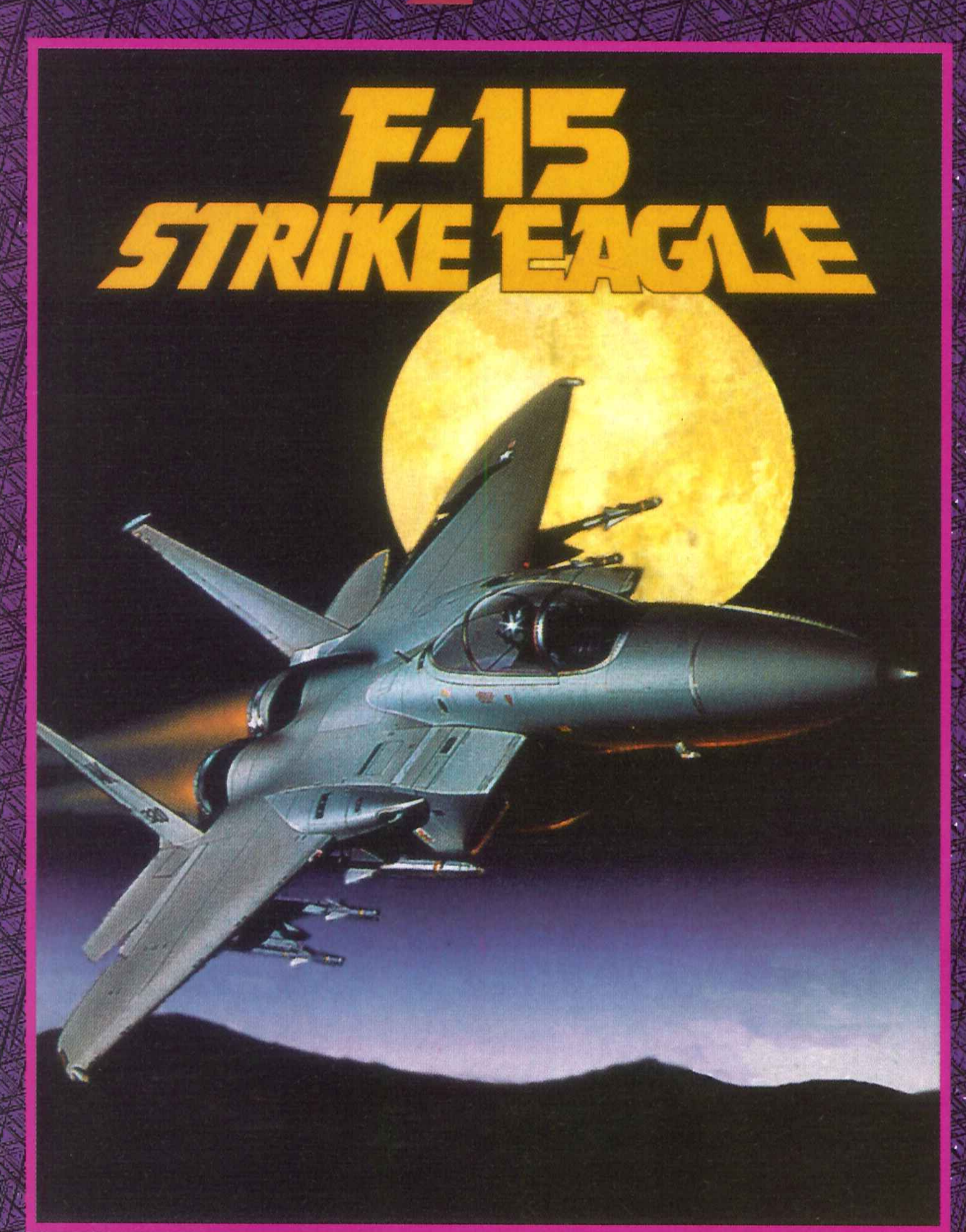
Lo Mejor
- **La posibilidad de elegir entre 24 selecciones diferentes.**
- **La elevada jugabilidad.**

Lo Peor
- **El detalle de no poder ver la situación del resto de los jugadores cuando estás jugando en corto**
- **La música resulta estruendosa.**









Avión de combate tipo caza F-15. Más conocido en el argot aéreo como el "águila de acero". Estamos ante uno de los aparatos más devastadores y mortíferos de las Fuerzas Aéreas Norteamericanas.

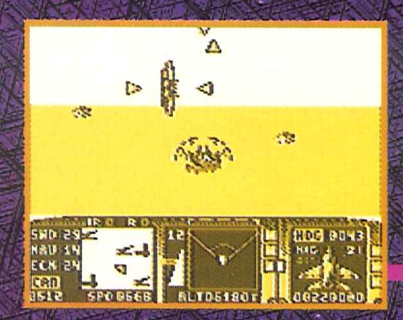
Equipado con la última tecnología, se ha convertido en la réplica perfecta para el caza-insignia del "otro bando", el legendario MIG-21. Ambos poseen un nivel de eficacia similar. Por esta razón, sólo la pericia de los pilotos puede decantar la victoria hacia uno u otro lado en caso de un enfrentamiento directo.

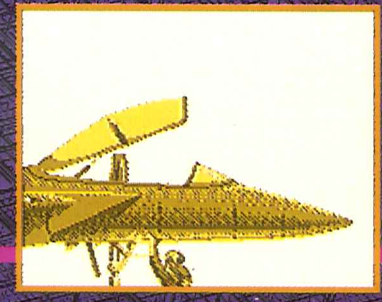
Claro que una batalla de este tipo no es muy aconsejable para la salud pública. Pero desde Microprose se han encargado de facilitar las cosas a los pacíficos civiles, convirtiendo para la Game Boy un simulador del F-15. Para ello, se ha adoptado el formato habitual de este tipo de juegos, es decir, una vista panorámica desde la cabina del avión.

El objetivo principal consiste en cumplir las sucesivas misiones que te irán ordenando desde el centro de mando. En total serán siete operaciones, en las que deberás destruir centros e instalaciones de todo tipo: fábricas, aeródromos, arsenales... Como puedes ver, en esta ocasión no tendrás que limitarte a abatir aviones enemigos, sino que tu labor será más compleja, al estilo «Desert Strike».

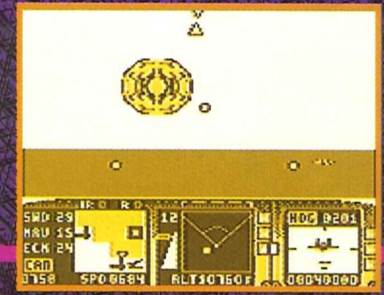
El cumplimiento de cada misión llevará consigo un merecido ascenso en tu carrera. Pero que no se te suba a la cabeza, o de lo contrario no estarás lo suficientemente concentrado para concluir con éxito las últimas y decisivas campañas .

INFIERNO EN LOS CIELOS

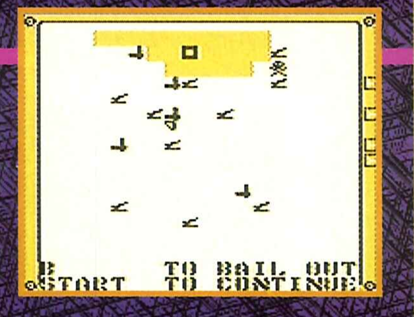












Controla tus controles

Si quieres tener éxito en tus misiones, debes aprender a observar y utilizar tu panel de mandos. Como ves, está formado por tres pequeñas pantallas. Estas son sus funciones (de izquierda a derecha):

1. En esta pantalla aparece parte del mapa de la zona que está sobrevolando el avión, además de los indicadores de armamento y de velocidad. Si quieres ver el mapa entero, sólo tienes que pulsar "select". Además, una vez dentro de esta opción, puedes saltar en paracaídas si ves que la cosa se pone fea.

2. Pantalla del radar. Servirá para que estés al tanto de los aparatos enemigos que se aproximan cargados de misiles. También contiene un indicador de altitud.

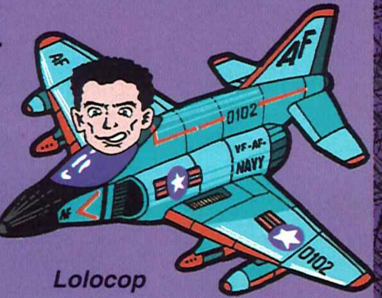
3. Esta pantalla tiene dos funciones: la principal consiste en el indicador de posición de tu aparato. La secundaria es una especie de ordenador de a bordo, que nos ofrece la imagen del objetivo más cercano. Además podrás observar en la parte superior el nivel de blindaje de tu F-15, y en la parte inferior la puntuación.



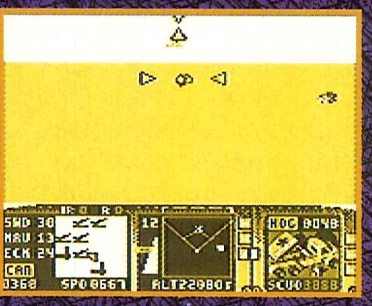
En buena línea

Parece que los simuladores de vuelo comienzan a retomar el ídem. «F-15» supera con claridad a sus antecesores tipo «Top Gun», pues se ha incrementado la intensidad de la acción y se han introducido objetivos diferentes a los clásicos aviones enemigos. También se agradece el pertinente cuadro de mandos, más completo que en anteriores ocasiones.

Sin embargo, las mejoras técnicas no han sido tan notables, sobre todo en cuanto al sonido FX. De todos modos, aunque hay cosas que mejorar, el camino está iniciado.

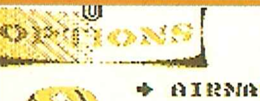


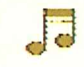

Lolocop



Vigila el panel de mandos, encuadra tu objetivo, respira hondo y... ¡fuego!











GAME BOY

F-15 STRIKE EAGLE II



SIMULADOR
MICROPROSE
H.M.S.
Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 7
Niveles de Dificultad: 3
Continues: Passwords
Megas: 1

Gráficos — 67
El scroll es algo brusco. Por otro lado se echan de menos más y mejores escenarios.

Música — 75
Acertada elección de las melodías, que en ningún momento llegan a aburrir.

Sonido FX — 65
Algo confuso en la mayoría de las ocasiones, y poco brillante en su resolución.

Jugabilidad — 78
Acción constante, objetivos diversos y un panel de control bastante acertado.

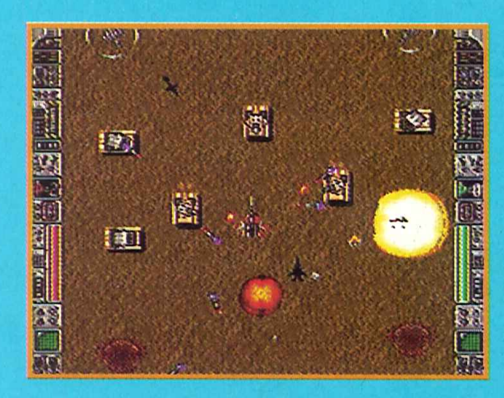
Adicción — 74
Podía haber aumentado si se hubiesen incluido misiones un poco más variadas.

Total — 72
Los adictos a los simuladores de vuelo se sentirán satisfechos, aunque existan algunos aspectos mejorables.

Lo Mejor
- La elevada jugabilidad.
- El hecho de que comiencen a aparecer buenos simuladores para consolas.

Lo Peor
- Algunos detalles técnicos, especialmente en cuanto al sonido.
- La semejanza de algunas misiones.

LO MÁS NUEVO







SALVAR LA TIERRA

Año 2008. Poderosas fuerzas extraterrestres han invadido el espacio aéreo de la Tierra, para lanzar un fulgurante y destructivo ataque contra las principales ciudades del planeta. Por ello, el clima de paz vivido desde el desarme mundial, hace ahora apenas un lustro, se ha visto cortado de raíz dejando paso al abatimiento general, y las críticas contra diversos gobiernos amenazan con una guerra civil que sólo beneficiaría a los invasores.

Sin embargo, la Tierra no está tan indefensa como todos piensan. Amparado por la Organización de Gobiernos, se ha desarrollado en secreto el proyecto Strike Gunner, un plan pensado con el fin de dotar a la Tierra de una defensa eficaz frente a ofensivas exteriores como la que ahora se está produciendo.

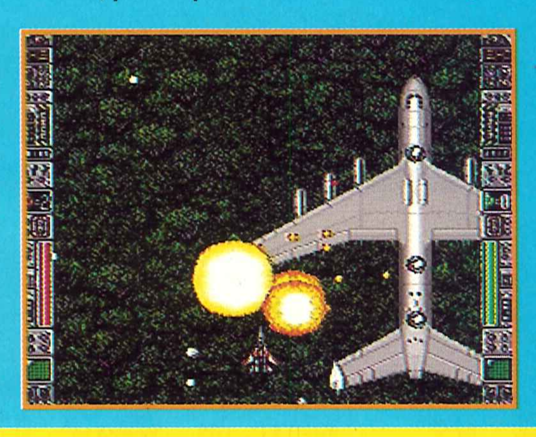
Básicamente la investigación se ha centrado en diseñar un caza rápido y manejable, capaz de desenvolverse en cualquier situación y de transportar un arsenal de gran poder destructivo. El único problema consiste en que, pese a que hay varios Strikes Gunner disponibles, sólo existen dos pilotos -Mark y Jane- capaces de manejar los complejos sistemas de estas naves. En sus manos quedará la posible salvación de la Tierra.

En principio su misión consistirá en acabar con los ataques directos a la población, desviando las naves enemigas hacia zonas más apartadas y, si es posible, obligándolas a salir de la atmósfera terrestre. Pero Jane y Mark han acordado no conformarse con tan poco. Su idea es acabar con la amenaza de una vez por todas, y para ello piensan destruir la base de los invasores.

Para facilitarles la labor, los técnicos del proyecto han desarrollado una serie de armas especiales que, junto al cañón del caza, le proporcionan un importante potencial ofensivo. Sin embargo, el reducido tamaño de las aeronaves sólo les permite transportar una de esas armas, por lo que deberán seleccionar ➤







Todo un arsenal a tu disposición

Al comenzar cada fase podrás seleccionar una de las quince armas especiales con que cuentas. Pero ándate con ojo, porque una vez que la elijas ya no podrás utilizarla en el resto del juego; así que te recomendamos que uses las más débiles en las primeras fases, guardando las más poderosas para el final. Una barra de energía te indicará la potencia del arma, de tal manera que cuanto más destructiva sea, más rápido descenderá y menos veces podrás usarla.

En el cuadro que te ofrecemos a continuación, puedes ver los nombres de estas quince armas demoledoras. Para darte una pequeña pista, hemos destacado las que consideramos más útiles, aunque, para ser sinceros, cada una de ellas tiene sus ventajas y sus desventajas. Por ejemplo, el Megabean Cannon es la más destructiva, ya que con un único disparo puedes deshacerte de cualquier enemigo, pero... ¡te deja a cero la barra después de un solo uso! Tú eliges.

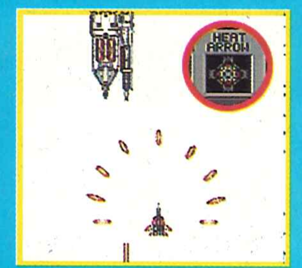


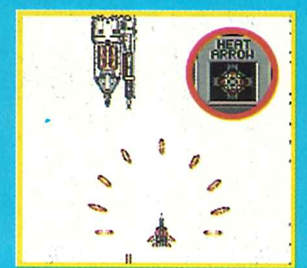






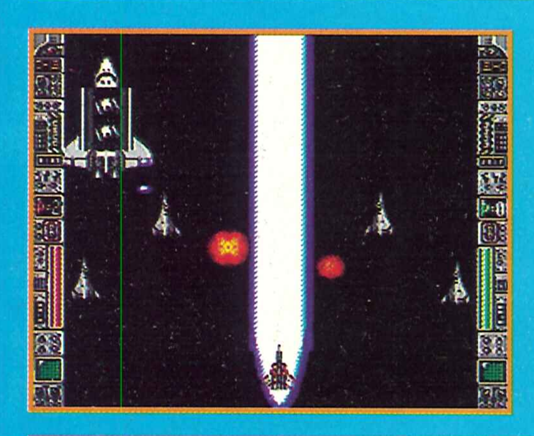


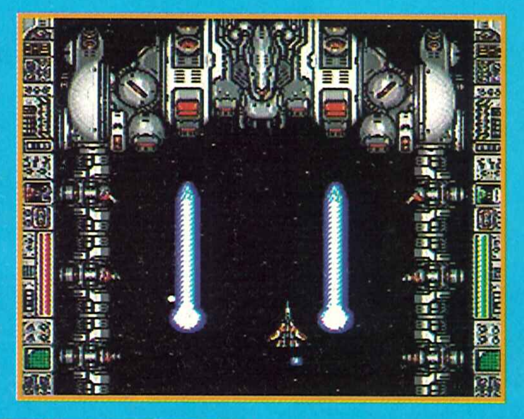










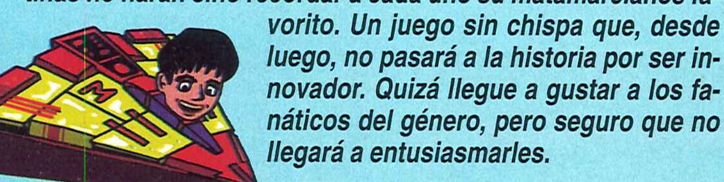


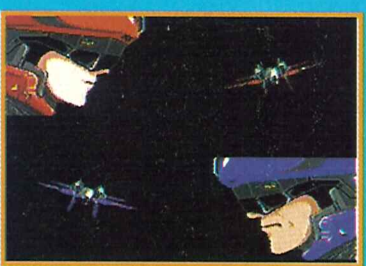


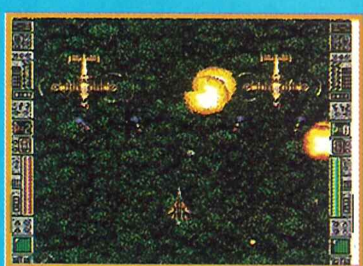
Un matamarcianos más

Este «Super Strike Gunner» se nos presenta como un shoot-'em-up clásico, con un gran sonido y la jugabilidad propia de este tipo de juegos. Pero nada más. No ofrece nada nuevo, carece de originalidad tanto en el desarrollo de la acción como en los enemigos, y su mecánica y rutinas no harán sino recordar a cada uno su matamarcianos favorito. Un juego sin chispa que, desde luego, no pasará a la historia por ser innovador. Quizá llegue a gustar a los fanáticos del género, pero seguro que no llegará a entusiasmarles.

Teniente Ripley

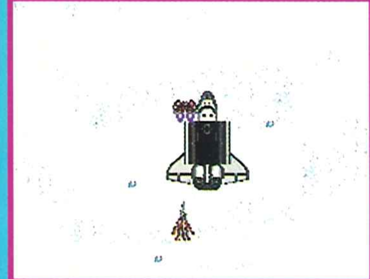








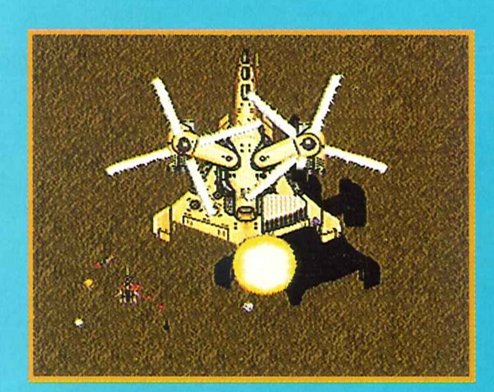


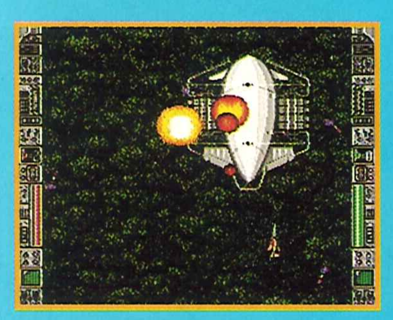


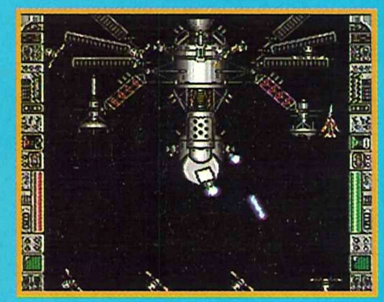


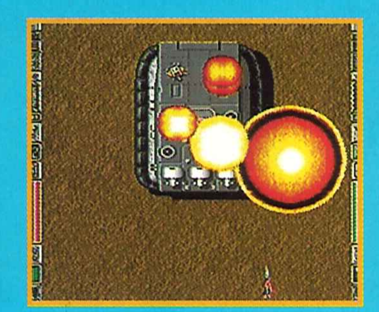
Aliado de lujo

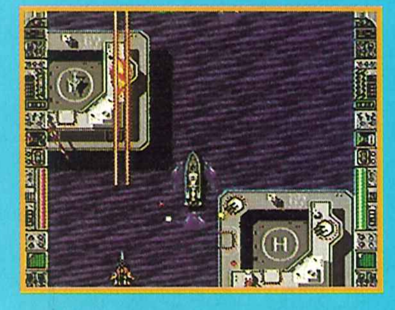
En momentos decisivos del combate podrás contar con una ayuda especial: una pequeña nave que dejará flotando junto a ti una cápsula de energía. Su contenido aumentará la potencia de tu arma y restituirá íntegra tu barra de energía.

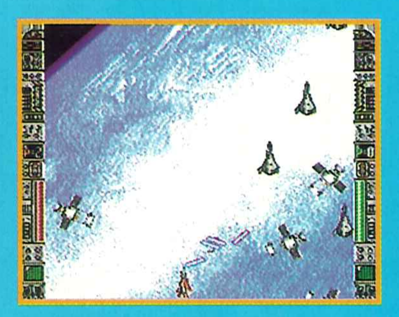


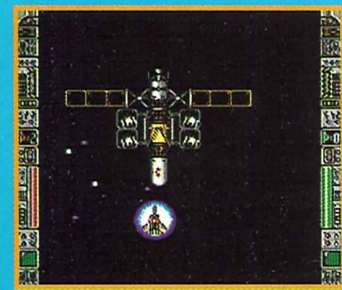


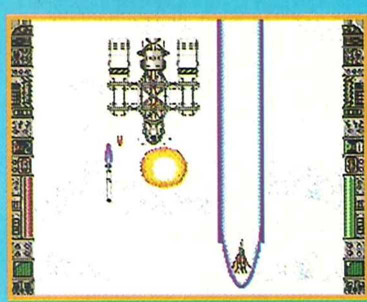


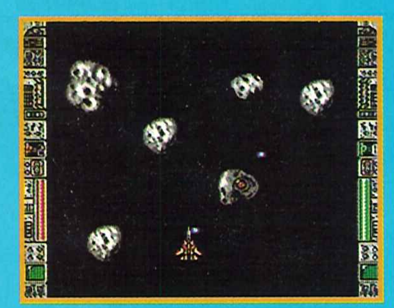


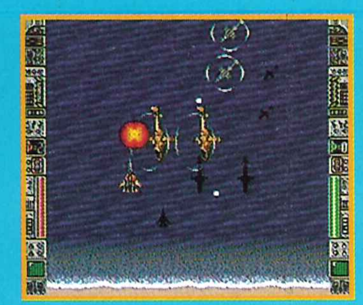




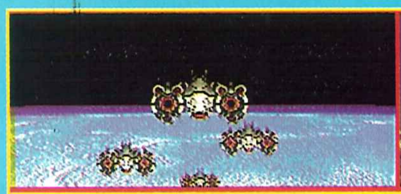








cuidadosamente la adecuada para cada operación y vigilar su reserva de munición.
Ocho largas y complicadas fases plagadas de amenazas aguardan al intrépido piloto que se atreva a bucear a través de sus peligros. Y, conociendo como conocemos tu fama de feroz "matamarcianos", no dudamos en asegurar que serás el próximo héroe salvador de la Tierra.







SUPER NINTENDO



SHOOT-'EM-UP
ACTIVISION
Athena

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: Hasta 9
Nº de fases: 8
Niveles de Dificultad: 4
Continuaciones: 5
Megas: 8

Gráficos — 79
Son claros, muy nítidos y hacen gala del colorido "made in Super Nes". El scroll es algo brusco.

Música — 87
Lo mejor del cartucho. Diez melodías de trepidante ritmo que acompañan ágilmente a la acción.

Sonido FX — 83
Aunque podían haber incluido alguno más, los que existen cumplen sobradamente su función.

Jugabilidad — 80
Mantiene un elevado nivel, aunque se ralentiza en exceso cuando se aumenta el número de naves.

Adicción — 79
En el nivel fácil es más que fácil, y en el difícil... Además, la repetición de enemigos acaba cansando.

Total — 80
Es un buen juego, aunque se debe criticar su falta de imaginación para recrear enemigos y escenarios y la ausencia de innovación.

Lo Mejor
- Sin ninguna duda, el sonido. Tanto la música como los efectos son magníficos.
- Que puedan jugar dos a la vez.

Lo Peor
- No añade nada nuevo a lo visto hasta ahora.
- Que no te gusten los "matamarcianos".

AFTER BURNER II, ALIEN 3, ALTERED BEAST, ARROW FLASH, BATMAN RETURNS, BATTLE SQUADRON, BUCK ROGERS, CALIFORNIA GAMES, CASTLE OF ILLUSION, CHUCK ROCK, CORPORATION, DECAP ATTACK, DESERT STRIKE, EA HOCKEY, F-22 INTERCEPTOR, FANTASIA, GHOULS 'N' GHOSTS, GOLDEN AXE II, GYNOUG, HELLFIRE, JAMES POND, JAMES POND II, ROBOCOD, JOE MONTANA II SPORTS TALK FOOTBALL, JOHN MADDEN FOOTBALL, JOHN MADDEN FOOTBALL '92, LEMMINGS, MIGHT AND MAGIC, MOONWALKER, OLYMPIC GOLD, PHANTASY STAR II, PHANTASY STAR III, PIT FIGHTER, POPULOUS, QUACKSHOT, REVENGE OF SHINOBI, ROAD RASH, SHADOW OF THE BEAST, SHINING IN THE DARKNESS, SONIC THE HEDGEHOG, SONIC THE HEDGEHOG 2, SPIDER-MAN VERSUS THE KING PIN, SPLATTERHOUSE II, STREETS OF RAGE, STREETS OF RAGE II, STRIDER, SUPER MONACO GP, TAZ-MANIA, THE TERMINATOR, THUNDER FORCE IV, TOEJAM & EARL, ... Y TRUCOS PARA 50 JUEGOS MÁS.

GUÍA OFICIAL SEGA MEGADRIVE

¡EXCLUSIVAMENTE PARA MEGAJUGONES!

Ya está aquí el libro más esperado del año: una guía proporcionada por la propia Sega en la que encontrarás los mejores trucos y ayudas para sacarle el máximo partido a tus juegos favoritos.

¡Hazte con ella y no habrá quién te gane!

Los títulos más actuales y divertidos para tu Mega Drive.

Los mejores trucos y tácticas para superar los obstáculos más insalvables.



Todas las claves y passswords para llegar a las fases más difíciles.

Con la descripción detallada de todos los movimientos posibles.

GUÍA OFICIAL
SEGA
MEGA DRIVE
Trucos y ayudas
▸ Una guía para disfrutar a tope de los mejores juegos de Sega
▸ Cientos de claves para jugar con ventaja
▸ Más de 500 pantallas a todo color
▸ Desvelamos todos los secretos
▸ 50 megajuegos de Sega

- Cientos de trucos y claves para hacerte invencible.
- Ayudas para los 100 mejores juegos para Mega Drive.

Si no encuentras tu ejemplar en el quiosco, ¡¡PÍDENOSLO!!



P.V.P. 1.500 pts.
(I.V.A. y gastos de envío incluidos)

SÍ, MANDADME RÁPIDAMENTE LA GUÍA OFICIAL SEGA MEGADRIVE

Nombre y Apellidos:..
Dirección:..
Localidad:........................... Provincia:.....................
Código Postal:....................Teléfono:......................

❑ Adjunto cheque a Hobby Post por 1.500 ptas.
❑ Envíadmelo contrarreembolso de 1.500 ptas.
❑ Cargar 1.500 ptas. a la tarjeta de crédito.
❑ VISA ❑ AMERICAN EXPRESS

HC Número ____ ____ ____ ____
Fecha de caducidad: ______________

PARA PEDIDOS URGENTES LLAMAD AL TELÉFONO: (91) 654 61 64 ó ENVIAD EL CUPÓN POR FAX AL (91) 654 72 72

Envía este cupón a: Hobby Post C/ Ciruelos, 4 San Sebastian de los Reves. 28700 Madrid







DOUBLE CLUTCH

EL REY DEL ASFALTO

En la tradición del «Supercars» y de «Trash Rally», Asciiware presenta la competición de coches más traicionera, fullera y trepidante que jamás ha pisado la Mega Drive. Una carrera mortal donde sólo vencerá el mejor, el que corra mas rápido... aquél que arriesgue su vida por ganar unos pocos metros de asfalto. Su nombre es «Double Clutch», y podrás participar en esta apasionante competición tanto en solitario como acompañado de un amigo.

En el modo de un jugador la mecánica es sencilla: hay que quedar clasificado entre los tres primeros para poder pasar a la siguiente ronda, en un nuevo circuito. En el modo de dos jugadores las cosas se complican un poco, ya que la pantalla seguirá en todo momento al coche que vaya en cabeza, restando energía al otro competidor. Así que será mejor que te apliques el cuento y pases de la amistad y los lazos familiares, si no quieres acabar derrotado, humillado y, lo que es peor, ¡sin un duro!

Antes de empezar podrás optar entre 4 pilotos, cada uno con su propio genio y habilidad al volante. El primero de ellos es Tood Wheeler, un joven un poco chulo pero con instinto de campeón, con el que os podréis olvidar de los talleres mecánicos. Distinta suerte corre el coche de Lance Quick, que cuenta con un motor muy veloz pero poco resistente. Joe Thunder es «Mister Tracción», ya que las ruedas de su coche se pegan al asfalto como auténticas lapas. Por último, la hermosa "pilota" Pam Wilder posee un coche que ofrece grandes garantías y seguridad.

Al final de cada carrera, y dependiendo del puesto que hayas ocupado, ganarás cierta cantidad de dinero. Con ella podrás acudir al taller de reparación y hacer las reformas que consideres oportunas para mejorar las condiciones de tu coche.

Los motores rugen, el asfalto hierve, la carrera va a comenzar... ¿Conseguirás que tu piloto llegue a la meta?















Podrás presenciar la carrera a través de una perspectiva aérea muy poco habitual.



Si es necesario, no dudes en hacer que uno de tus rivales se salga de la carretera.

Con Double Clutch podrás participar en una carrera donde todo está permitido con tal de llegar el primero a la meta.







Un juego sin pretensiones

Antes de entrar en materia, hay que reconocer algo evidente: Asciiware no ha intentado hacer el mejor juego de coches de la historia; ni siquiera ha pretendido que todo el mundo se quede con la boca abierta al ver este cartucho. Más bien al contrario, su único afán ha sido crear algo sencillo y divertido, que llegue a gustar a la gente.

No cabe duda que este objetivo ha sido alcanzado, pero es una lástima que no se haya intentado llegar más lejos. La dejadez gráfica y sonora con que ha sido dotado este «Double Clutch» pesa como una losa, de tal modo que un juego que podría haber sido muy bueno, se ha quedado en simplemente correcto.

Némesis





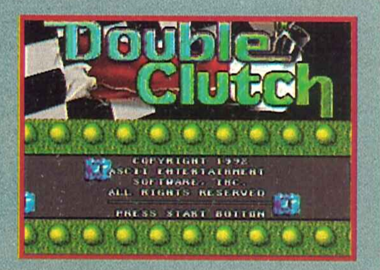








MEGADRIVE



DEPORTIVO
ASCIIWARE
Asciiware

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Fases: Más de 6 circuitos
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 0
Megas: 4

Gráficos — 76
El scroll es bastante bueno, pero el diseño de los coches y de sus pilotos deja bastante que desear.

Música — 67
Cicatera y vulgar. Es sin duda uno de los peores aspectos del juego.

Sonido FX — 64
Se echa en falta el sonido de derrapes y explosiones. Con ellos el juego hubiera ganado en ambientación

Jugabilidad — 79
Al contrario que en algún otro cartucho del mismo género, el manejo del coche es bastante sencillo.

Adicción — 75
El modo de dos jugadores alucina a cualquiera, pero el de uno solo acaba por cansar.

Total — 76
Un buen intento de Asciiware, que se ve truncado por la falta de calidad de los gráficos y del sonido.

Lo Mejor
- El modo de dos jugadores resulta apasionante.
- El scroll.

Lo Peor
- Algunos "extraños" que hacen determinados circuitos dificultan excesivamente la conducción.





Los mundos de BUBBY

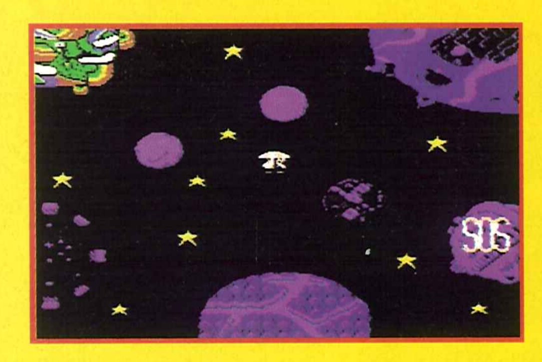
Desde Mary Poppins hasta Doña Urraca, la sombrilla ha sido el elemento preferido por muchos personajes de ficción. Pero, ¿alguna vez se os había ocurrido que podíais utilizarla como un arma de extraordinarios poderes? Pues a Bub, el pequeño personaje que hace poco tiempo os acompañó en «Rainbow Islands», sí.

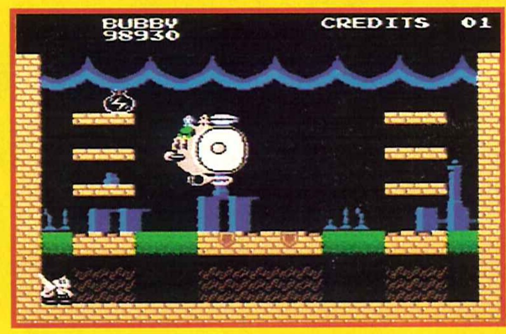
En esta ocasión la aventura se ha trasladado al espacio, aunque no se sabe a ciencia cierta qué tipo de espacio es, si el exterior, el interestelar o una cacharrería. El caso es que el loco guerrero Chaostikah ha organizado un ejército de monstruos voraces, que amenazan la bucólica tranquilidad de las estrellas.

La lucha de Bub (con tu ayuda, claro) tendrá lugar en siete planetas diferentes: Musical, Silvestre, Oceánico, Maquinaria, Casino, Nubes y Titanes. Cada uno de ellos está formado por seis subniveles y se corona con el habitual supermonstruo, ante el que deberás aplicarte al máximo si pretendes seguir adelante.

Afortunadamente cuentas con tu poderosa sombrilla, con la que puedes paralizar a tus rivales para después destruirlos, así como lanzarles estrellas, rayos y gotas de agua, con la particularidad de que acumulando cuatro de ellas, dispondrás de una mega gota que barrerá todo lo que encuentre a su paso. Y en los momentos apurados, la sombrilla podrá servirte incluso como paracaídas.

Vamos, date mucha prisa en actuar. Porque si consumes todo el tiempo con que cuentas, el temible Gaiko te perseguirá tenazmente hasta acabar contigo... y tendrás que empezar a jugar de nuevo.







Algunos objetos milagrosos

- *Zapatos mágicos: Hacen que Bub pueda desplazarse mucho más rápido.*
- *Corazones: Te otorgarán bonus al final de cada nivel.*
- *Ganchos: También dan bonus al final del nivel, pero su valor es mucho más elevado que el de los corazones.*
- *Corazón potente: Durante unos instantes dispondrás de poderes sobrenaturales.*
- *Reloj: Detiene durante cierto tiempo a tus enemigos.*
- *Anillo de Diamantes: El brillo del diamante produce un resplandor mortífero que eliminará a tus contrincantes.*
- *Bomba: Tiene un efecto verdaderamente devastador.*











Los siete mundos que debes atravesar estarán infestados de monstruitos enviados por Chaostikah. Pero no te preocupes porque para algo está la sombrilla. Paralízales, antes de enviarlos contra cualquiera de los muros.







Aunque parezca molesto cargar constantemente con una sombrilla al hombro, acabará convirtiéndose en tu mejor compañera.

Sencillo pero absorbente

***E**ste cartucho desarrolla pocas novedades técnicas con respecto a sus "hermanos" de la saga «Bubble Bobble». Los gráficos no son precisamente de alta definición, manteniéndose dentro de un nivel medio. En cuanto a los aspectos sonoros, resultan bastante monótonos y en ocasiones sentirás la necesidad de bajar el volumen de la tele.*

Pero esto queda sobradamente compensado por su gran jugabilidad y poder de adicción. Si eres un viciosillo de la vídeo consola, ¡ni lo toques! Corres el peligro de quedar atrapado bajo la sombrilla de Bub, y luchar con él de la mañana a la noche hasta que queden limpios los siete planetas contaminados.

El consolero enmascarado

NINTENDO



PLATAFORMAS
TAITO
Taito
Nº jugadores: 1
Vidas: 5
Nº de fases: 7
Niveles de Dificultad: 0
Continuaciones: 1
Megas: 1

Gráficos — 55
Ausencia de colorido y originalidad en los escenarios. No tienen nada de especial.

Música — 50
Apenas existe algo que podamos considerar como música. Sólo un ruido monótono y algo molesto.

Sonido FX — 52
Espero que estés bastante concentrado en la acción y no te fijes mucho en el sonido.

Jugabilidad — 65
La corta duración de las subfases lo convierte en uno de los mejores aspectos del Parasol Stars.

Adicción — 75
Debido al tipo de juego que es y a su monstruosa jugabilidad, goza de unos niveles muy altos.

Total — 65
Como suele pasar con los cartuchos de la familia de «Parasol Stars», los flojos aspectos técnicos estropean el conjunto.

Lo Mejor
- **Apenas presenta ninguna dificultad el manejo de Bub.**
- **El excepcional nivel de adicción.**

Lo Peor
- **La música, muy machacona y estridente.**
- **Cuenta con unos aspectos gráficos bastante pobres.**

LO MÁS NUEVO







UN PAR DE GOLAZOS

ULTIMATE SOCCER

Este parece ser el mes del fútbol en Hobby Consolas. Sega se ha apuntado al torrente de cartuchos del deporte rey, con un lanzamiento a tres bandas de un programa llamado Ultimate Soccer. En este número os ofrecemos la crítica de las versiones para Mega Drive y Master System. Nuestra intención no es realizar un absurda y odiosa comparación entre dos consolas diferentes, simplemente queremos que obtengáis una información conjunta de ambas producciones.

Los dos juegos utilizan una panorámica vertical (sin duda la más acertada para los fútbol-game), que enfoca una parte importante del terreno de juego. Ambos programas han sacrificado la complicación de otros cartuchos, en beneficio de una mayor diversión y jugabilidad al más puro estilo arcade. Sin embargo, los programadores se han cuidado muy mucho de aprovechar al máximo el menú de opciones y la introducción de pertinentes detalles, que los buenos aficionados a este tipo de juegos sabrán agradecer.

Por supuesto, somos de la opinión que el éxito de un cartucho futbolístico, quizá más que en otro tipo de juegos, depende en gran medida del gusto personal de cada uno. Pero existen ciertos cánones que desde hace tiempo se consideran imprescindibles, para calificar a un juego balompédico como bueno. Pues bien, se puede afirmar, sin miedo a equivocarse, que estos dos programas, no sólo contienen esas imprescindibles características, sino que además han sabido superarlas para encumbrarse en lo más alto de su especialidad. Claro que, según están las cosas, no es cuestión de arriesgarse sacando al mercado productos mediocres, que normalmente suelen pagar cara su baja calidad.

Pero entremos ya en la esencia de las dos versiones, de las que vais a encontrar todo lo encontrable en los subsiguientes cuadros. ¡Ah! No os preocupéis los usuarios de Game Gear, porque el próximo mes encontraréis vuestra correspondiente versión y, por supuesto, su correspondiente comentario.

EL JUEGO











En la Master System

Teniendo en cuenta las inferiores posibilidades de los 8 bits, hay que reconocer que los creadores de este programa han realizado un buen trabajo. Técnicamente tiene algunos pequeños fallos, como la regular utilización del scroll y la confusión de algunos gráficos. Sin embargo, estos defectos no influyen en la jugabilidad, puesto que el cartucho es divertido y cuenta con detalles técnicos como remates y pases de todo tipo que ayudan a aumentar el realismo.

En la Mega Drive

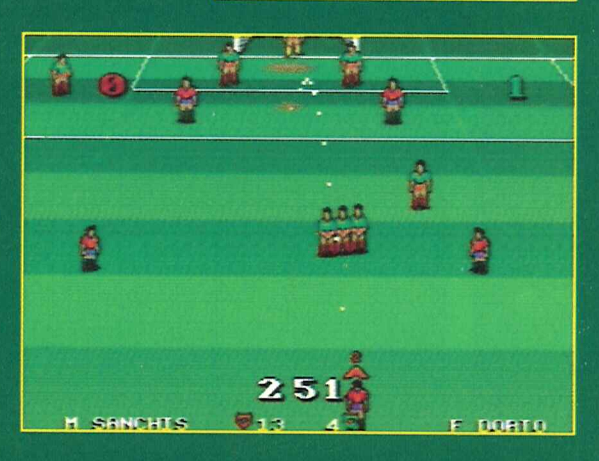
Los programadores se han cuidado de utilizar una panorámica vertical, que sin duda es la mejor forma de plantear un cartucho de fútbol. El control del juego está bien acabado, con un elevado realismo y grandes posibilidades tácticas y técnicas: remates a puerta (de cabeza, chilena...) paradas espectaculares, disparos con efecto, pases cortos y largos... Por otro lado, el pequeño tamaño de los sprites no supone ninguna desventaja en cuanto a la jugabilidad.



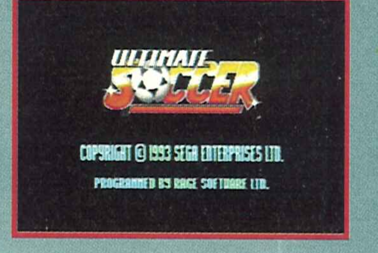








MEGA DRIVE



DEPORTIVO
SEGA
Rage Software
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 64 equipos
Niveles de Dificultad: 4
Continuaciones: Infinitas
Megas: 8

Gráficos — 81

Bien definidos y con una buena utilización del scroll. Los movimientos son muy acertados.

Música — 75

No se puede decir que sea lamentable, aunque sí muy mejorable. Desentona respecto a otros aspectos.

Sonido FX — 78

Están bien acabados, aunque hay poca cantidad y variedad.

Jugabilidad — 87

Muy elevada gracias a las pertinentes opciones y el buen control del juego.

Adicción — 86

Gracias a los tres tipos diferentes de campeonatos es prácticamente imposible cansarse de jugar.

Total — 83

Un completísimo programa de fútbol que no flojea en ningún aspecto.

Lo Mejor

- Es casi tan real como el fútbol de verdad.
- La multitud de opciones.

Lo Peor

- La música de fondo.
- La poca variedad de efectos de sonido.







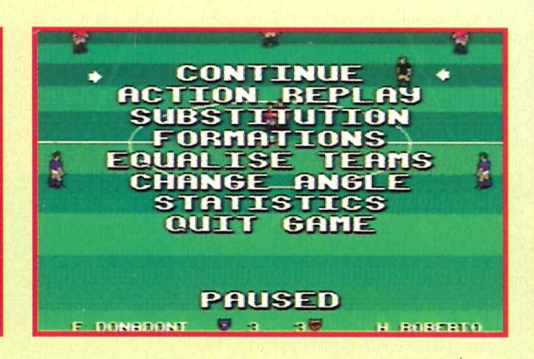
En la Mega Drive

En un aspecto tan importante en los cartuchos de fútbol como es el menú de opciones, el Ultimate Soccer no tiene nada que envidiar a ningún otro programa. Comenzando por las posibilidades de juego, además de los partidos de exhibición para uno y dos jugadores, existe una divertida competición de penalties y ¡tres! tipos diferentes de campeonatos en los que se pueden seleccionar hasta 64 equipos.

Por otro lado, existe un menú en el que se puede elegir el estado del terreno, la fuerza del viento, la dificultad, la velocidad y un largo etcétera de aspectos interesantísimos. Y ya durante el encuentro se pueden realizar cambios, variar las formaciones, ver las repeticiones de las jugadas... ¿Hay quien dé más?







LAS OPCIONES

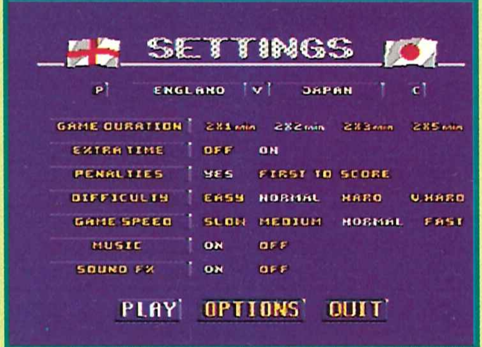
En la Master System

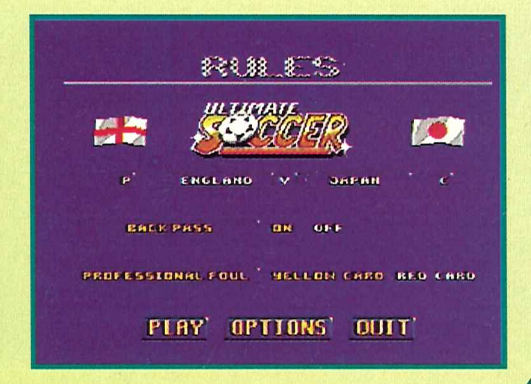
Esta versión tampoco se queda atrás en cuanto a opciones. Los modos de juego son los mismos que en su hermana mayor, con la única diferencia de que existe un campeonato menos. También tiene posibilidades de elección de las condiciones de juego (meteorológicas, normativas, formaciones, tácticas...) y, por supuesto, los pertinentes cuatro niveles de dificultad.











Y ADEMÁS...

Ambos cartuchos cuentan con una serie de detalles que, en principio, pueden parecer no in fluir en el desarrollo del juego, pero que siempre son de agradecer. Por ejemplo, las celebraciones de los tantos son realmente divertidas en las dos versiones. También es común la aparición de unas completas estadísticas al finalizar el encuentro, que incluyen los ahora tan de moda tiempos de posesión de cada equipo.

Por supuesto no podían faltar las infracciones técnicas y todo tipo de detalles reglamentarios. Además, la Mega Drive cuenta con una alucinante repetición de las jugadas, manual o automática, y la Master con un primer plano del árbitro cada vez que señala una infracción.
Así pues, todo está ya listo y dispuesto para que el pitido inicial señale el comienzo del encuentro.








Una apuesta segura

Sin duda estamos ante dos de los programas de fútbol más interesantes de los últimos meses. El multitudinario menú de opciones que se ha introducido en cada una de las versiones no hace sino asegurar una adicción infinita. Además, ambos programas han conseguido reflejar un gran realismo y cuentan con un control de juego digno de los mejores arcades.

Tan solo hay que señalar los comentados fallos técnicos de la Master que, sin embargo, no influyen en demasía en la esencia del juego. Los amantes de este tipo de cartuchos, en fin, pueden estar contentos. Veremos lo que pasa con la conversión a la Game Gear.

Lolocop

Diversión a tope

Opciones y jugabilidad sin límites. Ah, y la diversión está asegurada con las diferentes competiciones de todo tipo que incluyen ambos cartuchos.

Pepo Scope

Uno de los mejores

Aunque no llegue a la altura del Super Kick Off, puede decirse que se ha quedado muy cerquita de conseguir ese nivel. Una lástima los irregulares aspectos técnicos de la Master.

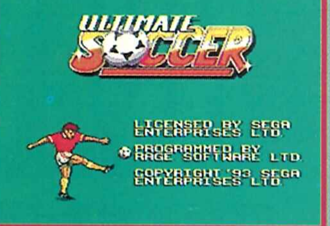
Teniente Ripley

Fútbol del bueno

La versión Mega Drive es de lo mejorcito que he visto en los últimos mases en cuanto a juegos de fútbol se refiere. La primera vez que tome contacto con él, estuve más de tres horas jugando. Muy digna la versión Master.

De Lucar

MASTER SYSTEM



DEPORTIVO
SEGA
Rage Software
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 64 equipos
Niveles de Dificultad: 4
Continuaciones: Infinitas
Megas: 2

Gráficos — 70
Dentro de sus posibilidades, se ha conseguido un nivel aceptable. Flojea el scroll.

Música — 66
Demasiado repetitiva y falta de calidad. Uno de los apartado más flojos del cartucho.

Sonido FX — 68
Al igual que en Mega Drive, se echan de menos más y mejores efectos de sonido.

Jugabilidad — 74
El buen control del juego y las diversas opciones hacen que mantenga un aceptable nivel.

Adicción — 77
Los dos torneos permiten infinidad de posibilidades y la participación de numerosos amigos.

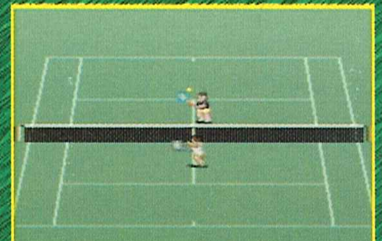
Total — 73
Pese a la floja calidad técnica, la diversión y la jugabilidad están aseguradas.

Lo Mejor
- La cantidad de opciones con que cuentas para poder montar un partido a tu gusto.
- La elevada jugabilidad.

Lo Peor
- Los aspectos técnicos no han sido demasiado cuidados.

EL MEJOR TENIS





No te conformes con ver los torneos del Gran Slam en tu televisor. Ahora ya puedes participar en ellos.



Tenis del bueno. Pocas palabras más hacen falta para definir este magistral programa de Nec. En el espacio que ocupa una tarjeta de crédito, se han conseguido aglutinar todas las virtudes del espectáculo tenístico, de una manera tan brillante que dejará entusiasmados a los más exquisitos puristas del género.

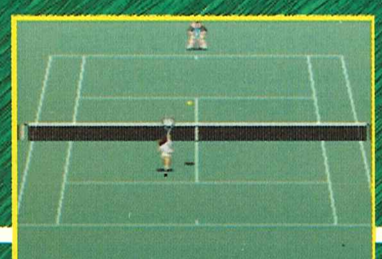
La variedad de golpes, su elevada jugabilidad, la claridad de los gráficos y el suavísimo scroll serán los encargados de convencer a cualquiera que se ponga delante, de que se encuentra ante uno de los mejores juegos deportivos que han aparecido hasta el momento. Voleas, dejadas, globos, aces y todos los golpes que se pueden ver en cualquier torneo del Gran Slam, aparecen aquí recreados a la perfección gracias a la rápida y exacta animación de que hacen gala los jugadores.

Básicamente el juego cuenta con tres opciones: torneo, exhibición y entrenamiento. Después de elegir tu tenista de entre los dieciséis disponibles (cada uno con sus propias características), podrás comenzar a jugar en cualquiera de estas modalidades. El entrenamiento te servirá para preparar y ensayar todos y cada uno de los golpes básicos, gracias a una máquina que te enviará bolas a la velocidad, altura y frecuencia entre lanzamiento y lanzamiento que tú desees.

Una vez entrenado y con los músculos a tono, podrás pasar al torneo, para medirte con las mejores raquetas del mundo, o exhibir tus habilidades en un partido contra la máquina o frente a un amigo. Y si prefieres la modalidad de dobles y tienes los suficientes compañeros, podrás realizar todas las combinaciones que se te ocurran con un máximo de cuatro jugadores: una pareja contra otra, dos jugadores contra la máquina, tres y la máquina... En fin, una delicia para las familias numerosas.

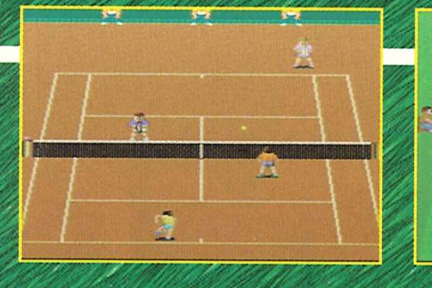
Si quieres formar parte de la élite del mundo del tenis, aquí tienes una magnífica oportunidad para conseguirlo. Y ahora que los tenistas españoles (sobre todo las chicas) están en pleno auge...



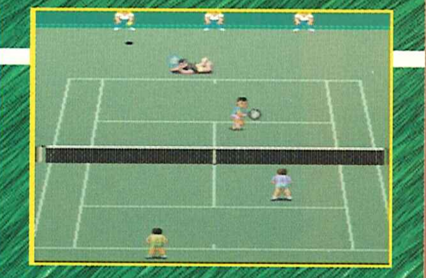


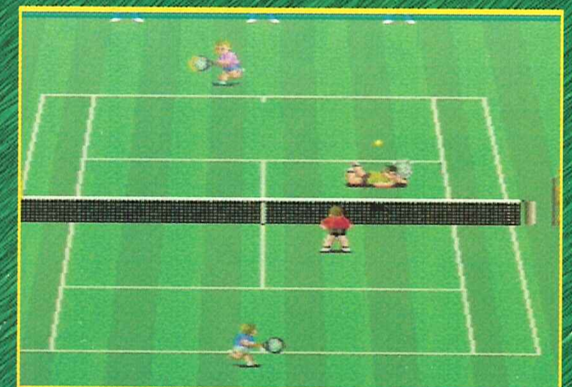


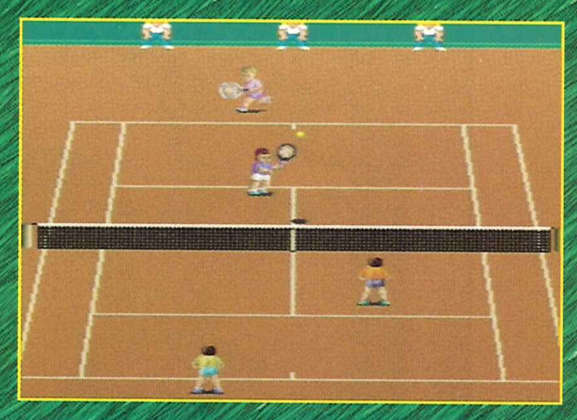












Hazte con él

Y no lo dudes ni un momento. Mira que hay multitud de juegos basados en el mundo del tenis, pero con todo eso, por aquí se dice que es el mejor programa de este género "sin exagerar ni un pelo", y estoy totalmente de acuerdo. Si tiene algún aspecto criticable, es que sólo contemos con tres torneos en los que podamos medir nuestra habilidad tenística y que no haya algún modo de salvar las partidas. Pero por lo demás, es impecable en todos los aspectos gráficos (el movimiento de los jugadores es excelente) y jugables, y notable en cuanto a los sonoros.

¿Qué más queréis que os diga? Toda una maravilla de cartucho, del que no podréis haceros una idea hasta que no lo tengáis introducido en vuestra consola, miréis el reloj, y veáis que son las tantas de la madrugada y no podéis separar los dedos del pad.

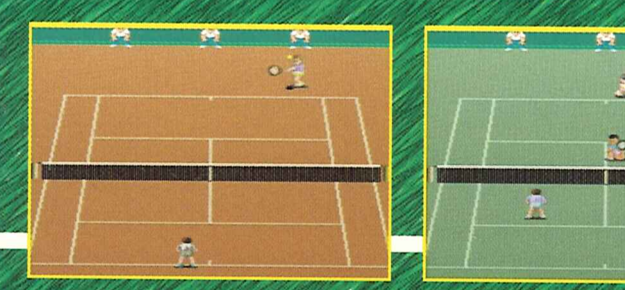
Teniente Ripley

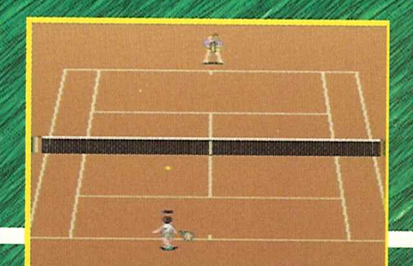
Entrenamiento

Vamos, no seas perezoso y empieza a entrenar; que si no, no podrás ganar ni un solo juego.









TURBO GRAFX



DEPORTIVO
NEC
Human

Nº jugadores: De 1 a 4
Vidas: 0
Nº de fases: 3 torneos
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 0
Megas: 4

Gráficos — 90
El scroll es realmente bueno y los gráficos claros y precisos. Difícilmente superables.

Música — 88
Lástima que sólo podamos escucharla en la pantalla de presentación y en los períodos entre sets.

Sonido FX — 85
El bote de la pelota, los raquetazos y, en general, todos los efectos están bien conseguidos.

Jugabilidad — 95
Todo es acertado: el sencillo manejo, la variedad de golpes, la dificultad, jugar hasta cuatro a la vez..

Adicción — 92
Un pequeño defecto: la falta de passwords convierte los torneos en auténticos maratones.

Total — 93
Diciendo que es uno de los mejores (si no es el mejor) simulador de tenis hecho para consola, lo hemos dicho todo.

Lo Mejor
- Que pueden jugar cuatro personas a la vez.
- Su enorme jugabilidad.
- Para no dar más vueltas: TODO.

Lo Peor
- Se echan de menos los passwords.
- Podría haber más torneos.

LO MÁS NUEVO

LOS GEMELOS GOLPEAN "TRES" VECES



Roma



DOUBLE DRAGON 3
THE ARCADE GAME

MEGADRIVE

¡A la una, a las dos y a las Double Dragon 3! El legendario arcade de lucha estrena su tercera parte en la Mega Drive, manteniendo la discreta línea de los dos anteriores. Los inseparables hermanos Billy y Jimmy Lee, después de sus interminables enfrentamientos con los Black Shadow Warriors, llevan dos años zurrándose mutuamente (de broma, claro) para mantener a tope sus facultades físicas y psíquicas. Y el caso es que no les ha venido nada mal, pues una nueva y apasionante aventura ha llamado ya a su puerta.

Una misteriosa anciana llamada Hyruko se ha presentado a los gemelos con un cuento chino (chino porque es de China, no porque sea mentira). Según la recelosa viejecita, es de vital importancia para la paz mundial que los hermanos encuentren las tres piedras mágicas de Rosetta, antes de que caigan en manos de las fuerzas demoníacas y se vaya todo al garete.

Una vez más, ya sea Billy, su hermano o los dos juntitos, deberán recorrer parajes y lugares inimaginables para cumplir su enésima misión. En este largo y tortuoso camino atravesarán New York, Pekín, Tokyo, la antigua Roma y el intrigante Egipto, y las sorpresas se irán sucediendo en una cadena interminable.

Claro, que ante tan difícil empresa los gemelos recibirán más de una ayuda. A lo largo del recorrido tendrán la posibilidad de visitar varias tiendas de armas, en las que por unos cuantos "continues" podrán adquirir golpes especiales, guerreros extra, poder y, por supuesto, todo tipo de armas ninja. Todo es poco si tenéis en cuenta la cantidad y calidad de "los malos", sobre todo en la última y definitiva fase.

Pero no se os ocurra desanimaros, porque esta pareja ya ha superado pruebas tan difíciles o más que ésta. Así que, con voz grave y firme, gritad todos a una: ¡Abrid paso, los gemelos karatekas atacan de nuevo!



Egipto

China







Viaja, lucha y diviértete por partida doble.



Japón



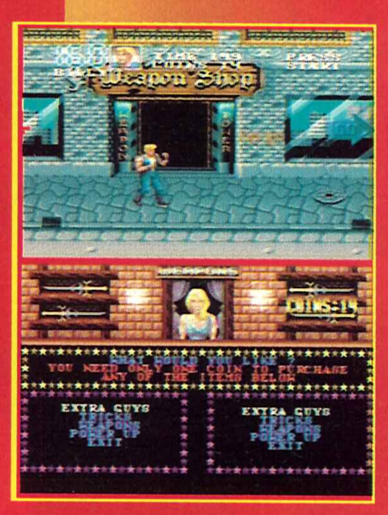


Todo a cien pesetas

Al principio de las tres primeras fases, aparecerán unas curiosas tiendas llamadas «Weapon Shop». En ellas, podéis adquirir armas y energía por el módico precio de una continue por cada objeto comprado. Pero más interesantes son estas dos posibilidades:

*- **Tricks:** al comprar este artículo, podréis ejecutar diferentes golpes especiales, como la patada huracanada o las llaves yuko.*

*- **Extra guys:** os proporcionará una importante ayuda: los Guerreros Dragón. Se trata de tres pares de gemelos luchadores que sustituirán a Billy y Jimmy en los momentos de apuro. Si os place, también podéis utilizarlos desde el principio de la partida, eligiéndolos en la pantalla de opciones.*





América



Más dificultad, por favor

***E**sta tercera parte de Double Dragon tiene un grave problema: a poco que estéis puestos en los juegos de lucha, no tardaréis mucho tiempo en acabároslo. Una agradable excepción es la última fase, en el misterioso Egipto, con una dificultad ajustada a lo que se espera de un cartucho así.*

Por lo demás, las nuevas misiones son bastante imaginativas, los paisajes son de ensueño y tan solo se echa en falta una mayor variedad de golpes. En fin, que es una lástima el error cometido, porque podía haber salido un juego muy curioso.

Lolocop







MEGA DRIVE



ARCADE
ACCLAIM
Flying Edge
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 0
Continuaciones: 15
Megas: 4

Gráficos — 63
Los decorados son alucinantes, pero los movimientos resultan escasos y confusos.

Música — 69
Se alternan buenos momentos con algunos acordes lamentables y pesadísimos.

Sonido FX — 60
Muy pobre, está claro que los programadores no se han esmerado mucho en este aspecto.

Jugabilidad — 68
El atractivo modo de dos jugadores compensa la escasa variedad de golpes.

Adicción — 58
Pocas fases y de una facilidad aplastante, a excepción de la última.

Total — 64
Aunque algunos aspectos son notables, otros bastante importantes acusan cierta dejadez. Simplemente regular.

Lo Mejor
- Los paisajes utilizados como fondo de la acción están muy logrados.
- La fase final en el enigmático Egipto.

Lo Peor
- La escasa dificultad.
- La confusión y escasez de golpes para elegir.
- Cinco fases son muy pocas.

LO MÁS NUEVO

MEGADRIVE



INFIERNO MUTANTE



EX-MUTANTS

Basado en un famoso cómic de la prestigiosa Malibú Comics -¿?-, «Ex-Mutants» nos traslada a un futuro pesimista y cruel. Las armas atómicas de la recién extinguida Tercera Guerra Mundial han transformado el planeta en un infierno químico, y todos los seres humanos se han convertido en mutantes sin oficio ni beneficio.

Entre todas estas ruinas y contaminación orgánica, el profesor Kildare, en otro tiempo famoso científico y ahora convertido en un humanoide metálico, ha logrado devolver el aspecto humano a 6 jóvenes especiales, los Ex-mutants. Con su ayuda, pretende organizar una revolución que devuelva a la Tierra su estado natural.

Como en toda historia que se precie, hay un malo, llamado Sluggo, que no está muy por la labor de abandonar su ejército de mutantes y empezar a plantar árboles por el campo. Y, por supuesto, hay una misión que cumplir: rescatar a 4 miembros de los Ex-Mutants de manos de los secuaces de Sluggo. ¡Casi nada!

No son pocas las fases que deberás atravesar: el laboratorio de los mutantes, las cavernas, el bosque, los rascacielos... En ellas se pondrá a prueba el severo entrenamiento que los muchachos han recibido de Kildard, así como su valentía.

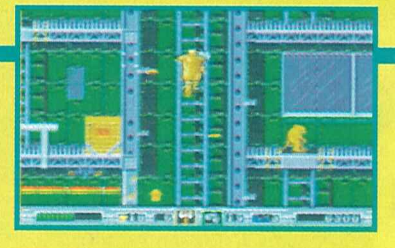
Son sólo dos jóvenes contra toda una población. Dos héroes que luchan por cambiar su destino... por cambiar el destino de la Tierra.





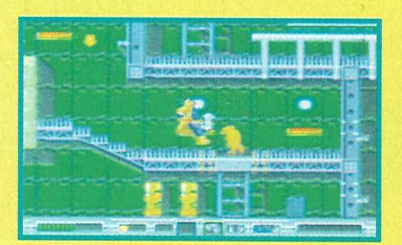













Un auténtico infierno

Creía que ya no era posible. Que con los buenos lanzamientos que está teniendo la Mega Drive en los últimos tiempos, no volvería a sufrir en mis carnes tan bajo nivel de calidad. Pero ha pasado. Desde que mis cansados ojos sufrieron lo suyo con el pésimo «Onstlaught», no había visto unos personajes tan cutres, unos movimientos tan penosos y, en resumen, un resultado tan pobre.

Es bastante triste que lo único que aporta un destello de calidad en este conjunto tan lamentable sea la fase del tren. Y es que la tenebrosa mano de Sage's Creation (responsable de numerosos engendros patateros), ha demostrado una vez más que pueden hacerse juegos malos en todas partes y para todas las consolas.

Némesis

Robustez frente a agilidad

Al principio de la partida, tendrás la posibilidad de elegir entre los dos protagonistas, Ackroyd y Shannon. Cada uno de ellos tiene unas características físicas diferentes:

Ackroyd *es la fuerza bruta, el poder del músculo. La robustez de su hacha le otorga una gran capacidad destructiva, aunque sólo en cortas distancias.*

Shannon *tiene menos fuerza física, pero cubre sobradamente este defecto con una gran agilidad y el largo alcance de sus Nunchakus.*




MEGA DRIVE



PLATAFORMAS
SEGA
Sega

Nº jugadores: 1
Vidas: 3-5
Nº de fases: 9
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 8
Megas: 4

Gráficos — 65
Sólo se salva el rápido scroll de la fase del tren. Todo lo demás está horriblemente realizado.

Música — 63
Normal, tirando a floja. Al poco tiempo acabarás bajando el volumen de tu monitor.

Sonido FX — 70
Los ruidos de siempre, pero con algunas digitalizaciones de voz bastante decentes.

Jugabilidad — 58
Se resume en una frase: cómo pasar de lo fácil a lo imposible.

Adicción — 53
Los amantes del cómic original quizás encuentren divertido el juego ¿? Los demás, huid si podéis.

Total — 54
Ex-Mutants se ha ganado a pulso ser uno de los cinco nominados al premio para el peor juego de la historia de Mega Drive.

Lo Mejor
- Alguna vocecilla digitalizada.
- La fase del tren.

Lo Peor
- El movimiento de los personajes es de lo peor que he visto en mucho tiempo.
- El conjunto del juego.

NEO GEO

3 COUNT BOUT

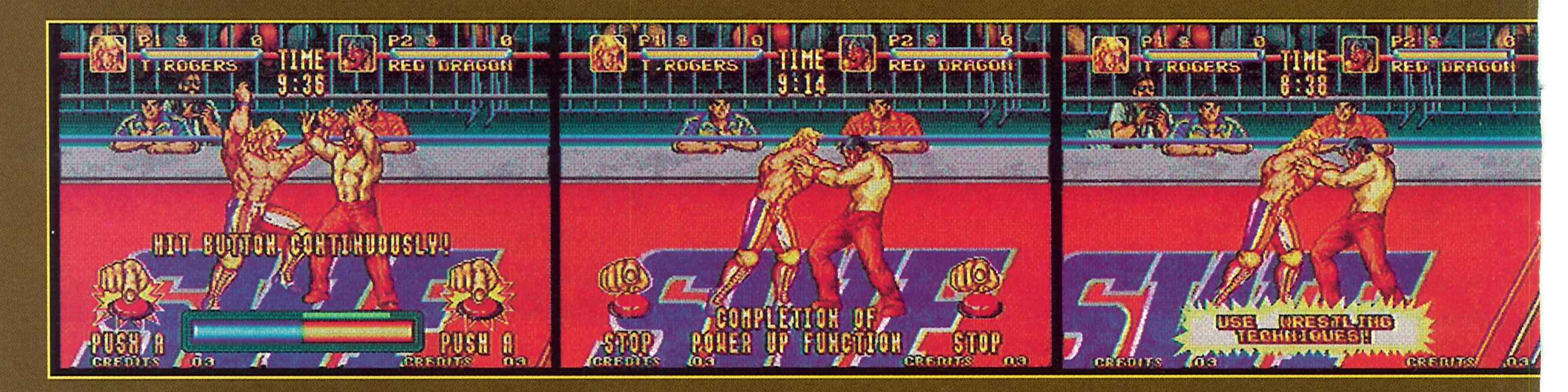
FURIA DE TITANES

El imparable éxito que la compañía SNK ha cosechado con todos sus beat'em ups, se ha convertido en un auténtico reto para los programadores de este tipo de cartuchos. Hace unos años, comenzó la carrera con la primera parte del «Fatal Fury». Poco después apareció la auténtica revolución de los juegos de lucha, con el espectacular «Art of Fighting», una auténtica maravilla sólo superada por el impagable «Fatal Fury 2», que ya visteis comentado en el número pasado.

Ahora, dejando un poco de lado las peleas "con argumento", le ha llegado el turno al espectacular y violento Wresteling, donde no hay que rescatar ni vengar a nadie. Esta vez se trata de luchar por puro placer y, por supuesto, por el inmenso honor que supone vencer a los mejores especialistas del mundo entero.

«3 Count Bout» es un nuevo 100 Mega Shock, el tercero por orden cronológico, que iguala la impactante cifra del «Fatal Fury 2»: nada menos que 106 megas de memoria aprovechados al máximo. Como en todos sus antecesores, se trata de una nueva conversión de las recreativas. Sólo que en esta ocasión tiene un valor añadido para los residentes en nuestro país: que sepamos, tan solo hay dos unidades de este juego en toda España; una en Madrid y otra en Barcelona. Por ello, se convierte en una auténtica joya sólo al alcance de los privilegiados poseedores de la Neo Geo.

Pero vamos ya con el juego, que es lo que nos interesa. ➤











Sin piedad

Sí, ya se que en las películas está muy mal visto golpear al rival cuando está en el suelo... pero aquí cambian las cosas. Si no aprovecháis el momento en que vuestro contrincante se encuentra totalmente "groggy" para destrozarle, tendréis muy poco que hacer en este juego. Además, él no va a tener tantos escrúpulos cuando tenga su oportunidad. Así que no seáis tontos, la guerra es la guerra. Cuando el enemigo esté besando la lona, dirigíos hacia él y pulsad uno de los botones según vuestras preferencias personales:

"A".- Invitaréis al luchador a levantarse, agarrándole "sutilmente" por los pelos.

B.- Me encanta. Vuestro personaje realizará todo tipo de "tronchamientos óseos" a su rival. El crujir de los huesos produce auténticos escalofríos. Con esta técnica podéis hacerle abandonar.

C.- Sirve para ejecutar un salto sobre el estómago del desgraciado de turno, que le hará echar hasta la primera papilla.

D.- Muy importante. Es la técnica de la inmovilización. Si el árbitro cuenta hasta tres, habréis ganado el combate.

Posdata: si cambian las tornas y es vuestro luchador el que lleva la peor parte, pulsad rápidamente el botón "A" para liberaros.





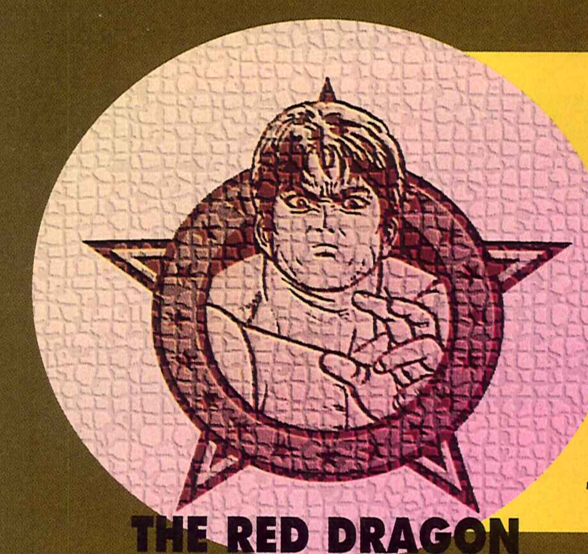






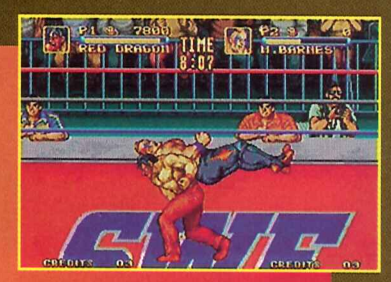






Se trata de uno de los luchadores más completos del torneo. Es rápido y contundente como pocos. Golpes que prefiere ejecutar: el "Aliento mortal", la "Super llave vertebral" y la "Patada voladora".







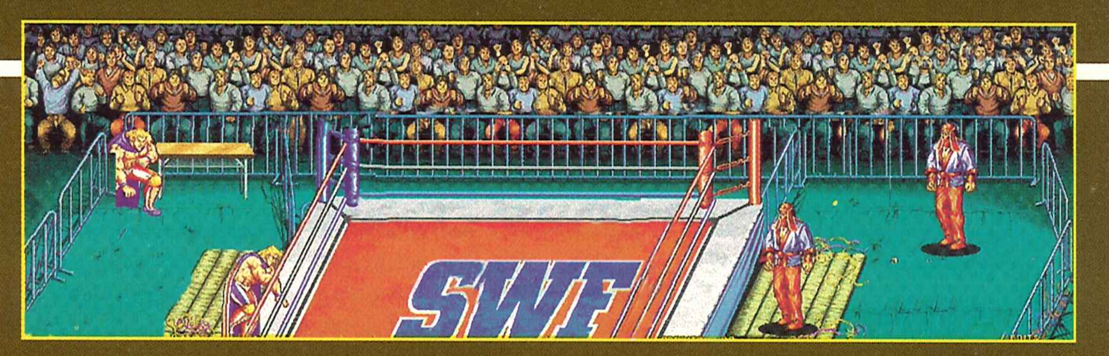






TÉCNICA FUNDAMENTAL DEL JUEGO

Cuando vuestro luchador se acerque lo suficiente al contrario, empieza la fiesta. Entonces, los dos personajes se agarrarán con fuerza, y pulsaréis el botón "A" tan rápido como os permita vuestra mano. En un par de segundos, ya podréis elegir qué tipo de llave vais a ejecutar (se realizan mediante combinaciones de los botones "A" y "B" y el pad). Si todo ha ido bien, mandaréis al enemigo a la habitación del sueño.





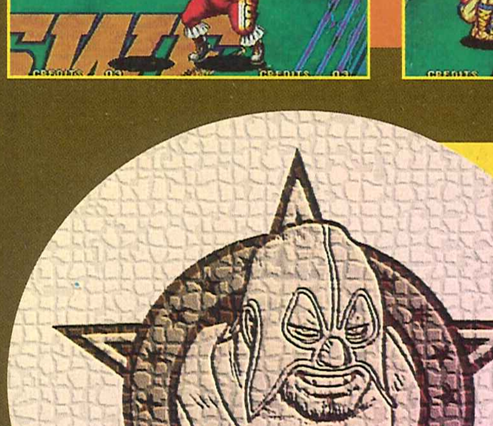




El más rápido y espectacular de su tribu (y de toda la competición, claro) .Son muy conocidos su "respiración infernal" el "arco indio" y la "doble patada brutal". Su único defecto es la relativa debilidad.



THE GANDHARA



Este españolito desayuna luchadores de Wresteling cada mañana. Es fuerte como un toro, aunque algo lento. Sus ataques más característicos: "Dentellada barcelonesa", "Crujimiento megatón" y "Ataque total".

GOCHACK BIGBOMB











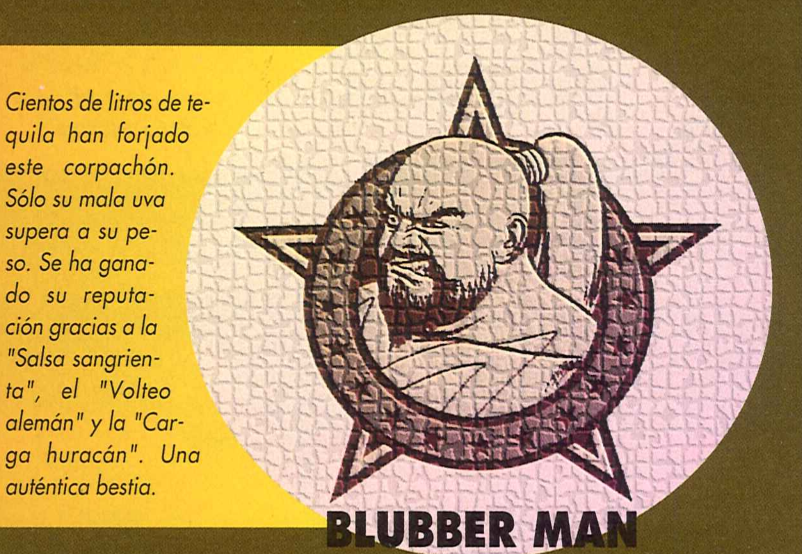








Cientos de litros de tequila han forjado este corpachón. Sólo su mala uva supera a su peso. Se ha ganado su reputación gracias a la "Salsa sangrienta", el "Volteo alemán" y la "Carga huracán". Una auténtica bestia.

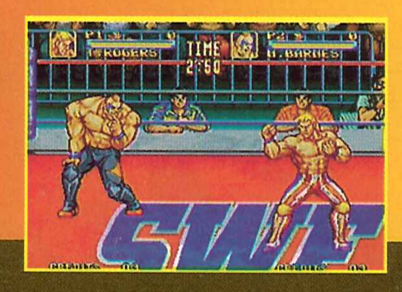
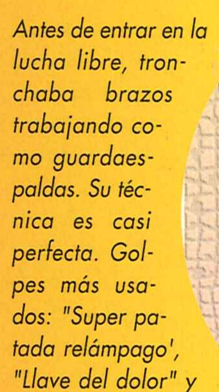


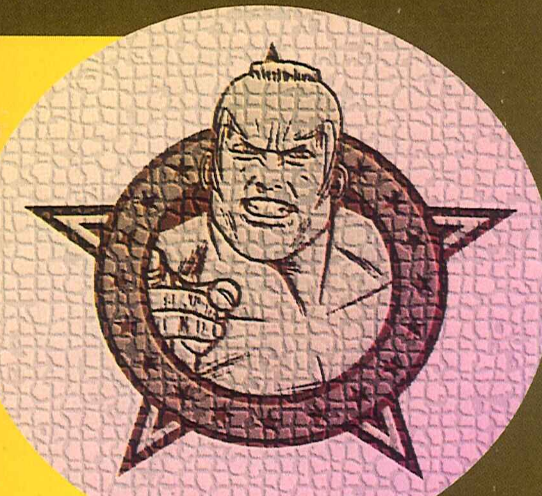
BLUBBER MAN

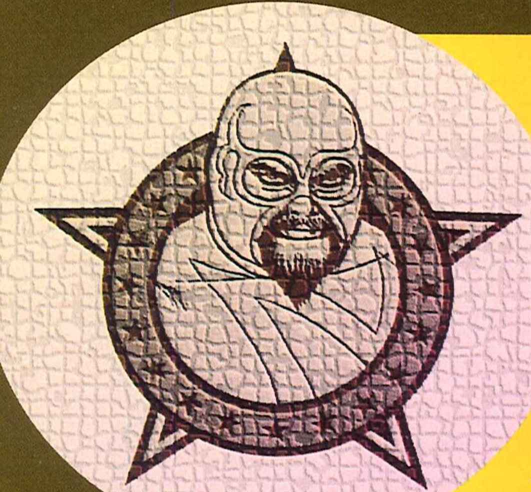
Para empezar, se puede elegir entre diez luchadores distintos, un detalle en el que aventaja a los otros cartuchos, en los que el número quedaba limitado a ocho. Una vez realizada esta imprescindible premisa, comienza el torneo. Ya nadie se puede echar atrás, porque llega la hora de escoger el modo de juego. Además de los inevitables "1 player" y el modo versus, los programadores han decidido obsequiarnos con el siempre atractivo "2 players vs com", para que no falte de nada.

A partir de aquí se da el pistoletazo de salida para comenzar la espeluznante y violenta ascensión en el ranking de la SWF (SNK Wresteling Federation). Cada personaje utiliza su particular técnica, depurada a lo largo de años y años de acción sin límites. Se comenta que son más de veinte las posibilidades de ataque de cada uno de ellos, completando un extenso catálogo que comprende movimientos de larga, media y corta distancia. Los caminos hacia la victoria son






Antes de entrar en la lucha libre, tronchaba brazos trabajando como guardaespaldas. Su técnica es casi perfecta. Golpes más usados: "Super patada relámpago', "Llave del dolor" y "Cabezazo granítico".


MASTER BARNES


BLUES HABLAM

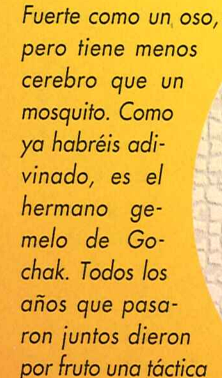
Se rumorea que este tipo y Blubberman son la misma persona. De hecho, sus técnicas son muy parecidas e incluso los golpes especiales son los mismos. Por otro lado nunca se les ha visto juntos. Muy sospechoso, ¿no?



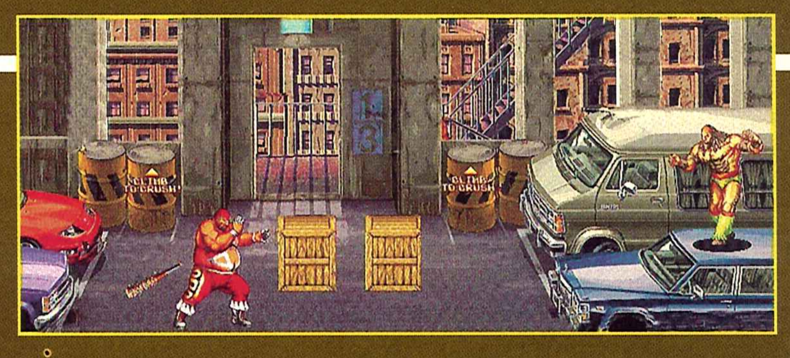




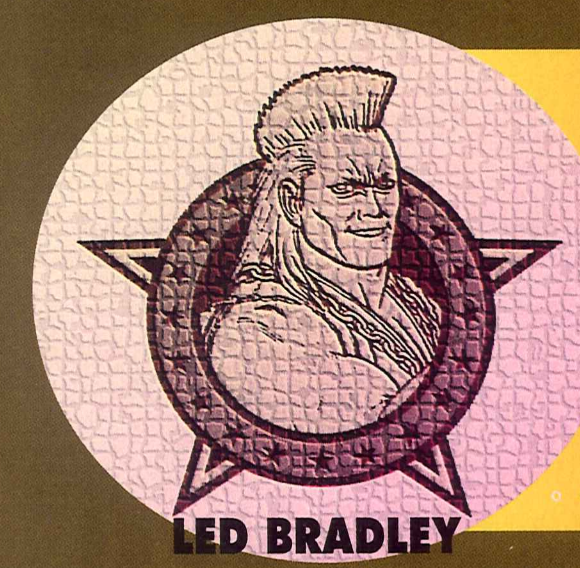




Fuerte como un oso, pero tiene menos cerebro que un mosquito. Como ya habréis adivinado, es el hermano gemelo de Gochak. Todos los años que pasaron juntos dieron por fruto una táctica totalmente idéntica.


BIG BOMBARDER



Los escenarios urbanos son una auténtica obra maestra. La increíble definición de todos y cada uno de los elementos que aparecen en escena, superan todo lo visto hasta el momento. Un regalo para la vista.



Led es uno de los "malos" del torneo. Su espeluznante sadismo le ha hecho ganar esa reputación. Mejores movimientos : la "danza de las mil cadenas", el "estrangulamiento de acero" y el "vuelo fatal".







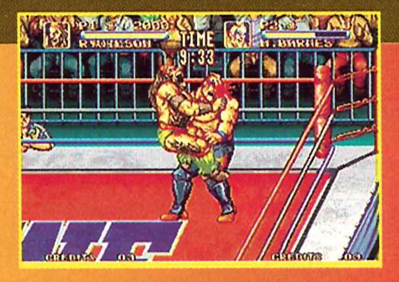




La estrella más popular de la SFW. Las chicas se pierden por sus huesos y sus enemigos también (por rompérselos, claro).De todos es conocido su "mil puñetazos de furia", el "volteo relámpago" y el "troncho-hombrazo".



En su tierra natal talaba árboles a cabezazos. Ahora se dedica a talar extremidades humanas. Sus golpes favoritos son el "bocado caníbal", el "thunderbolt" y el "codazo del infierno". Mucho cuidado con él.






➤ infinitos (o casi), y además de la supresión de la energía del rival, puede llegar por inmovilización , veinte segundos fuera del ring o el humillante abandono producto de una paliza.
En definitiva, todo un torrente de brutalidad, encuadrado en un marco digno de la mejor dirección artística de las superproducciones de Hollywood. Eso sí, a pesar de tener cuatro niveles de dificultad a elegir, no esperéis que sea un camino de rosas... ni siquiera en el modo "easy". Y es que se trata de un programa preparado sólo para auténticos campeones.

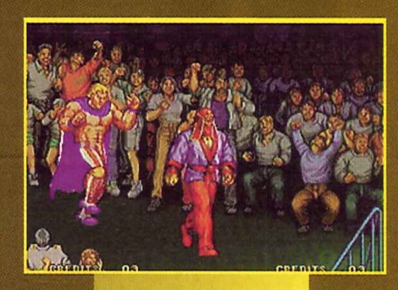
Agárralo como puedas

En algunas fases verás que hay diversos objetos que puedes utilizar para fulminar al rival con mayor rapidez. Entre otros, aparecerán porras cavernícolas, instrumentos de alto voltaje, cajones, etc. Pero lo mejor de todo es que en un momento determinado puedes lanzar ¡a los propios y sufridos transeúntes! Ya lo dijo no sé quién: "en el amor y en la guerra, todo vale".









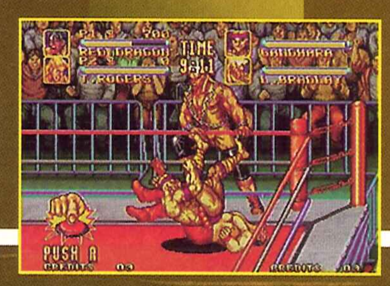


Dos hombres y un destino

Si tu amigo y tú estáis cansados de zurraros mutuamente y queréis probar suerte los dos juntitos contra la máquina, elegid el modo " 2 players vs com", escoged cada uno a vuestro luchador y preparaos para combatir contra las parejas más bestiales de la galaxia.

La pelea comenzará con el "uno contra uno" habitual, mientras tu compañero espera pacientemente tras las cuerdas. Para realizar el cambio, debéis acercaros a "vuestra pareja" y pulsar el botón "B". Y en caso de que vuestro socio esté apresado, pulsad el botón "A" para liberarle de los brazos del adversario, propinándole un fuerte codazo en las costillas.





Para quitarse el sombrero

***D**e nuevo nuestro sentidos se han visto sorprendidos por el espectacular despliegue técnico de un cartucho de SNK. Esta vez el punto fuerte se encuentra en los impresionantes gráficos, tanto de los personajes como, sobre todo, de los magníficos escenarios. Pero claro, sería un sacrilegio no destacar otros aspectos como los relativos al sonido, con unos efectos tan reales que ponen los pelos de punta (impagable el crujir de los huesos).*

Personajes para dar y tomar, movimientos innumerables y todas las maravillas a las que nos tiene acostumbrados esta compañía, completan el cartel. Tan solo hay un detalle que puede hacer sufrir ligeramente a la jugabilidad: el hecho de que gran parte del éxito en el combate dependa de la rapidez con que pulses un botón (me refiero al "A" en el cuerpo a cuerpo y en la defensa), supone un castigo importante para nuestra muñeca. Pero es un leve punto negro dentro de un inmenso mar de virtudes. Otro merecido aplauso para una nueva y extraordinaria conversión.

Lolocop

NEO GEO



ARCADE
SNK
SNK

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 10
Niveles de Dificultad: 4
Continuaciones: 3
Megas: 106

Gráficos — 96
Unos decorados de película, movimientos para la historia y una calidad, en general, sobresaliente.

Música — 90
Potente y muy apropiada, aunque similar a las otras conversiones. De todos modos, raya a gran altura

Sonido FX — 96
Si no fuera un disparate, creería que lo han conseguido de la vida real. Realmente increíble.

Jugabilidad — 91
Sólo el detalle que os menciono en la opinión resta nota. Por lo demás, resulta asombrosa.

Adicción — 96
Con todas las opciones, modos de juego y demás, parece imposible cansarse de este cartucho.

Total — 94
Un cartucho que maravillará, incluso al enemigo más acérrimo de las luchas. Al mismo nivel que las otras producciones.

Lo Mejor
• No se puede destacar un aspecto por encima de otro, pero tal vez, por superar a los anteriores, el sonido FX.

Lo Peor
• Dejaremos este espacio libre para cuando aparezcan juegos de menor calidad y tengamos algo que poner.

LISTAS DE EXITOS

Los números que aparecen entre paréntesis se refieren a la posición ocupada por ese juego el mes anterior. (-): Repite posición. (N): Nueva entrada.

¡Qué difícil es encaramarse a los primeros lugares de nuestras listas! Aquí no regalamos nada a nadie, y por eso hay que destacar aquellos cartuchos que poco a poco, a la chita callando, logran colocarse entre los puestos de primacía. Esto es lo que han conseguido el Land of Illusion para Master System y el Super Mario World para Super Nintendo, que se han situado tras los líderes de sus respectivas categorías, dispuestos a hacer el asalto al primer lugar en cuanto se descuiden. Algo muy diferente deben haber pensado el Renegade para Master System o el Cool Spot para Mega Drive, pues en tan solo un mes han avanzado un montón de puestos.

NINTENDO

La tercera de Robocop se une al conjunto de mitos que campan por la N.E.S. El hombre máquina de Ocean se coloca en un cuarto puesto obligado por las tres figuras que lleva delante.



1	(-)	SUPER MARIO III
2	(-)	Battletoads
3	(-)	The Return of Joker
4	(N)	Robocop 3
5	(4)	Shatter Hand
6	(-)	Star Wars
7	(-)	Mario & Yoshi
8	(9)	Hammerin´ Harry
9	(8)	Rainbow Island
10	(-)	Panic Restaurant

MEGADRIVE

Tenemos número uno para rato en Mega Drive. Tras desbancar de su puesto a Sonic 2, a Flashback no hay quien le mueva. Al acecho: Spot y los Tiny Toon.



1	(-)	FLASHBACK
2	(-)	Sonic 2
3	(-)	Tiny Toon
4	(10)	Cool Spot
5	(N)	Mazin Saga
6	(5)	Streets Of Rage2
7	(N)	Battletoads
8	(6)	Tortugas Ninja V
9	(-)	Fatal Fury
10	(7)	Super Kick Off

SUPER NINTENDO

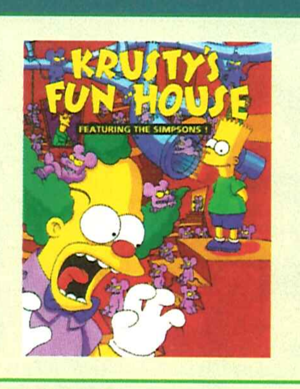
Movimiento a gran escala en la cabeza. Super. StarWing sigue en su sitio, pero Zelda aventaja a Street Fighter, y Super Aleste se lanza en busca de la fama..



1	(-)	STARWING
2	(3)	Super Mario World
3	(4)	Legend Of Zelda
4	(2)	Street Fighter II
5	(6)	Tiny Toon
6	(5)	Super Star Wars
7	(N)	Super Aleste
8	(-)	Axelay
9	(7)	Parodius
10	(9)	Super Double Dragon

GAME GEAR

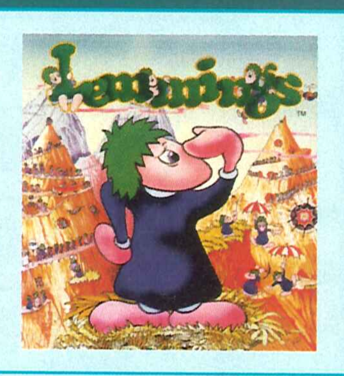
Fútbol y circo. O como diría aquel: el mejor fútbol de la portátil y las desventuras de un payaso en apuros. Sea como sea, entran con muy buen pie.



1	(-)	SONIC 2
2	(-)	Sonic
3	(-)	Alien III
4	(N)	World Cup Soccer
5	(-)	Battletoads
6	(N)	Krusty's Fun House
7	(-)	Streets Of Rage
8	(-)	Chakan
9	(-)	Prince Of Persia
10	(4)	Shinobi 2

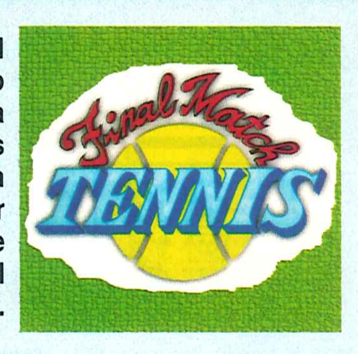
GAME BOY

Los bichos más salados y torpes del planeta se han montado un espectáculo sin precedentes, que promete alucinar a los incansables del Game Boy.



1	(-)	SUPER MARIO LAND II
2	(-)	The Return of Joker
3	(-)	Joe & Mac
4	(-)	Star Wars
5	(N)	Lemmings
6	(8)	Alien 3
7	(5)	Krusty's Fun House
8	(6)	Track & Field
9	(N)	Imperio Contraataca
10	(-)	Megaman II

TURBO GRAFX

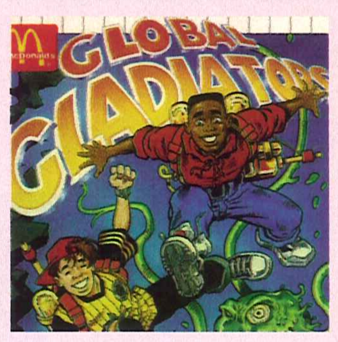


La estrella del mes, con permiso del chaval de la gran cabeza, es Final Match Tennis, un señor juego de tenis que se encarama al tercer puesto..

1	(-)	PC KID 2
2	(-)	Bomber Man
3	(N)	Final Match Tennis
4	(3)	Gradius
5	(6)	Impossamole
6	(N)	Final Soldier
7	(-)	Splatter House
8	(4)	Operation Wolf
9	(5)	R-Type
10	(8)	New Zealand History

MASTER SYSTEM

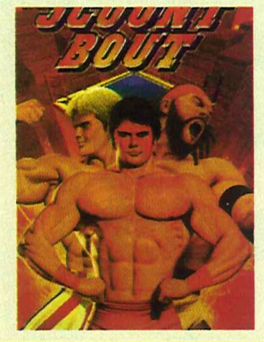
Sólo una entrada de mérito, la de los chicos contra la basura, para una Master System que observa alucinada el ascenso de Renegade.



1	(-)	SONIC 2
2	(3)	Land of Illusion
3	(2)	Sonic
4	(7)	Streets Of Rage II
5	(4)	Shadow of the Beast
6	(10)	Renegade
7	(6)	Alien 3
8	(9)	Prince Of Persia
9	(N)	Global Gladiators
10	(5)	Castle of Illusion

NEO GEO

Una vez más Neo Geo ha estado donde debía estar: en un ring y pegando golpes a diestro y siniestro. Su último éxito, Three Count Bout se ha metido en una tercera posición que promete posibilidades de ascenso.

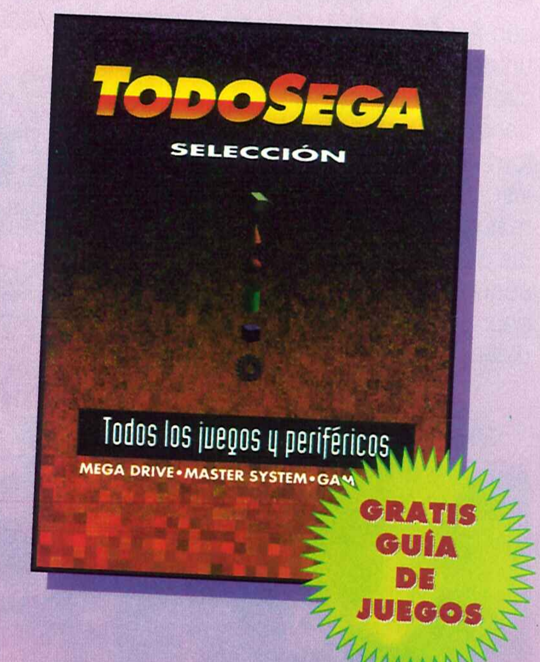


1	(-)	FATAL FURY 2
2	(-)	Art Of Fighting
3	(N)	Three Count Bout
4	(3)	Fatal Fury
5	(4)	Super Side Kicks
6	(7)	World Heroes
7	(6)	Soccer Brawl
8	(5)	Magician Lord
9	(8)	Last Resort
10	(9)	Blues Journey

Este mes...

TODOSEGA te da, una vez más, TODO lo que necesitas para disfrutar a tope de tu consola. Porque no sólo te hemos preparado una revista con un contenido ALUCINANTE, sino que, además, con este número te regalamos una MEGAGUÍA en la que te comentamos TODOS los juegos y periféricos que puedes encontrar para tus consolas SEGA.
Por todo esto -y por mucho más-, cada día hay más gente que está de acuerdo:
¡O TODOSEGA O NADA!





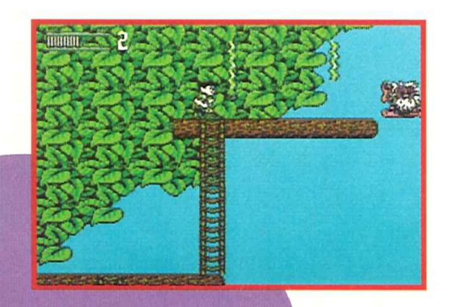
TODOSEGA TODOMARCHA



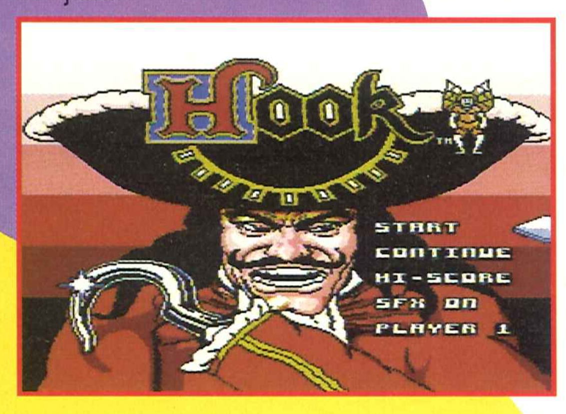
LASERS & PHASERS

Hook

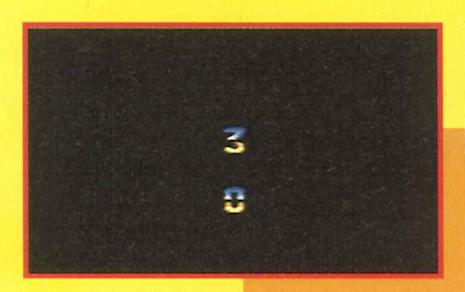




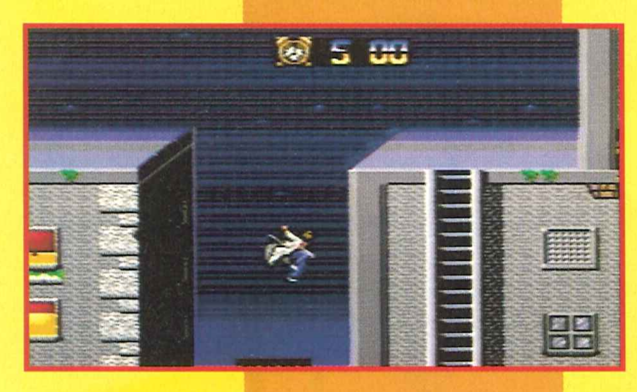
Puede ocurrir que en un momento dado no encontréis un objeto y por ello no podáis pasar de fase. Pues bien, pulsad START junto con A ó B y veréis un desplazamiento circular de la pantalla. De esta forma podréis visualizar muchas más pantallas en las que, seguramente, se encuentra el dichoso objeto.



The Terminator

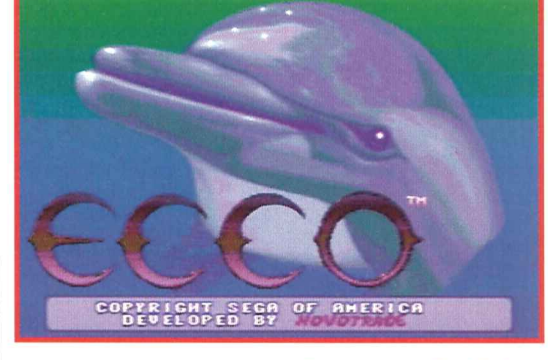






Si en la pantalla de presentación (en la que aparecen las letras del terminator) pulsamos el botón 2 y el 1 un buen rato, veremos que la imagen se pone por unos instantes en negro. Si en estos momentos pulsamos IZQUIERDA, IZQUIERDA, ARRIBA, ARRIBA, DERECHA, DERECHA, ABAJO y ABAJO, veremos un par de ceros (uno sobre otro), que nos permitirán elegir la fase en la que comenzar a jugar. Definitivo.

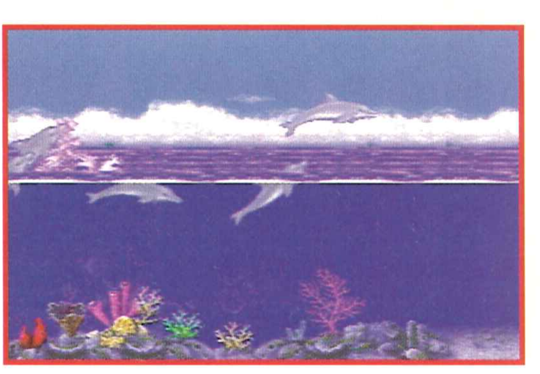
Ecco the Dolphin



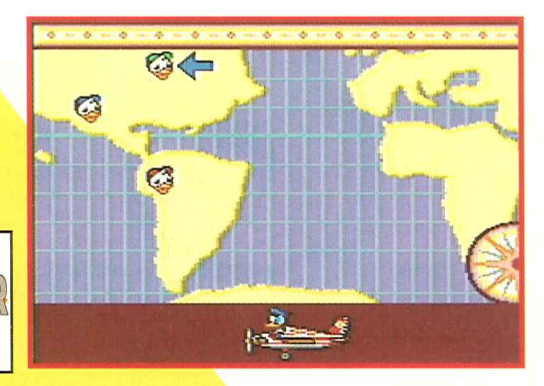
MEGADRIVE

Con estas claves ya tienes medio cartucho resuelto: 1. THE UNDERCAVES WEFIDNMP 2. THE VENTS BHEBLFBE 3. THE LAGOON ERYELFBO 4. RIDGE WATER DQXDVREJ 5. OPEN OCEAN JJDPVREA 6. ICE ZONE PVGEYREN 7. HARD WATER XAOAYREE 8. COLD WATER UQYVXREV 9. ISLAND ZONE UYJZUREP 10. DEEP WATER ZYYGVRER 11. MARBLE SEA RMXKXREC 12. THE LIBRARY LUXXNFBS 13. DEEP CITY TUIHXREU 14. CITY OF FOREVER IROSXREX 15. JURASSIC BEACH FXMTAPEA 16. PTERANODON POND JXFXAPEB 17. ORIGIN BEACH PVABBPEB 18. TRILOBITE CIRCLE GGUEBPEE 19. DARK WATER BSOIBPEJ 20. DEEP WATER UARSQOEL 21. CITY FOREVER POZJGPLR 22. ECCO'S HOME (Sin clave) 23. THE TUBE VDHGKMLS 24. WELCOME TO THE MACHINE CSOCKMLR

Y si quieres conseguir energía y aire infinito, pulsa A, B, C y START a la vez en la pantalla de presentación de inicio de fase.



Donald in the Lucky Dime Caper



GAME GEAR

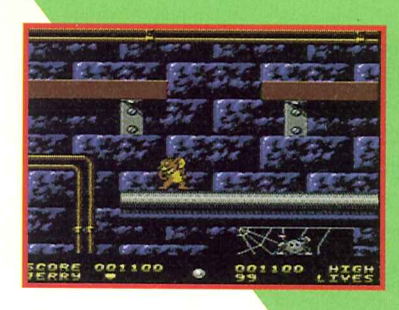
Otro truco para conseguir vidas infinitas, en este caso patos infinitos. Para ello, consigue diez vidas de la forma habitual (es decir, matando enemigos), y luego déjate matar. Nada más ocurrir esto, prepara tu dedo y pulsa START tan rápido y tantas veces como puedas, con lo que conseguirás las ansiadas vidas infinitas.



World Cup

Llegar a la deseada final sólo es cuestión de que introduzcas el password 0-1-6-6-2. Podrás presenciar el apasionante enfrentamiento entre Argentina y Alemania.





Tom & Jerry

Hay una cosa que trae loco a cualquier consolega que se precie: conseguir la forma de poseer vidas infinitas en ese cartucho que te pone las cosas difíciles. Esto mismo es lo que conseguiremos si en la pantalla de presentación pulsamos DERECHA, DERECHA, ARRIBA, IZQUIERDA, ARRIBA, DERECHA, ABAJO, B, A, SELECT, START y START.



Fatal Fury

Cuando escasean las continuaciones, pero no queremos quedarnos sin continuar con lo que nos piden continuar, podremos hacer este truco y nuestros "continues" subirán vertiginosamente. En la pantalla en la que nos pregunta si queremos continuar, pulsa ARRIBA, A, B y C simultáneamente, y simultáneamente también subirá el numero de continues. (¡Vaya lío!).





Shadow Warriors

El primer bicho final no será de los más difíciles de derrotar, pero resultará todo más fácil si antes de llegar a él hacéis esto: tras destruir al último robot lanza-misiles que hay antes de llegar al boss, bajad por el trozo del suelo roto que se encuentre más cercano a él. De este modo, encontraréis la quinta magia.

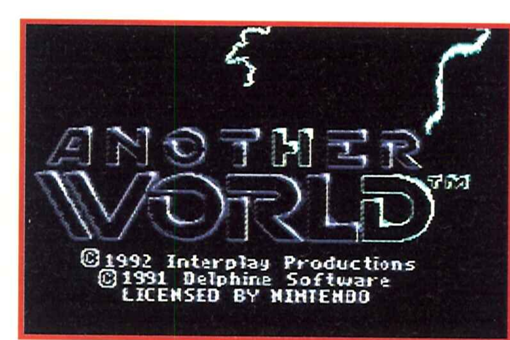
Carlos Cortés del Valle (Santander)

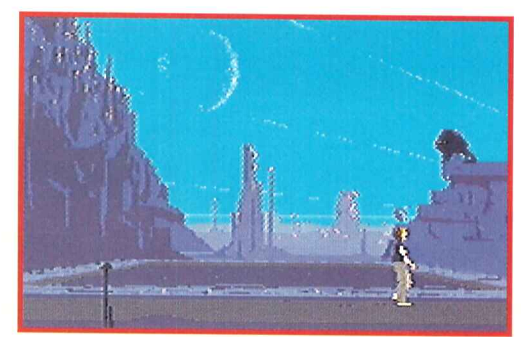
Another World

Passwords y más passwords. Un nuevo password es como un soplo de aire fresco para ese cartucho en el que te encuentras estancado. Y si son nada menos que 14 nuevos passwords...

NIVEL 2: HTDC
NIVEL 3: CLLD
NIVEL 4: LBKG
NIVEL 5:XDDJ
NIVEL 6: FXLC
NIVEL 7: KRFK
NIVEL 8: KLFB
NIVEL 9: TTCT
NIVEL 10: HRTB
NIVEL 11: BRTO
NIVEL 12: TFBB
NIVEL 13: TXHF
NIVEL 14: CKJL
NIVEL 15: LFCK

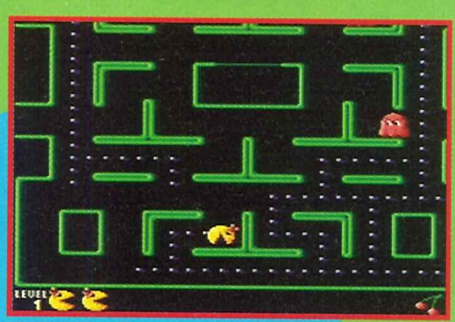


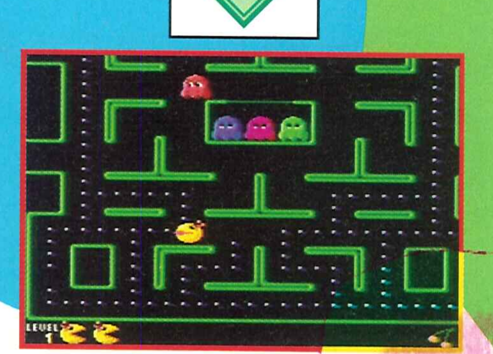




Pacmania

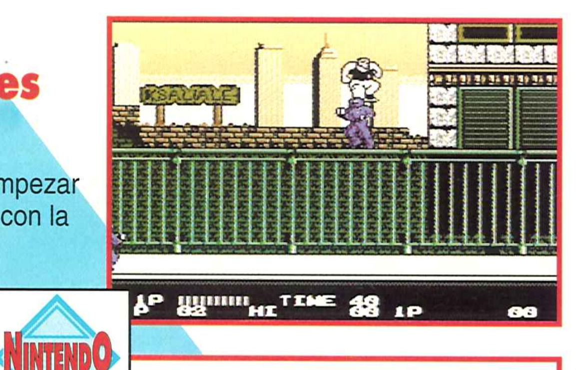
Encontrar niveles secretos en este juego es muy, pero que muy sencillo. Aunque un pelín largo. Un ejemplo: en el primer nivel, haz el favor de comerte todas las píldoras de vitaminas, respetando, eso sí, las que te dan poderes especiales. Cuando te hayas zampado el escenario entero, ve en busca de los objetos que se encuentran en el centro del laberinto, y haz lo propio. Serás transportado a un laberinto secreto.





LASERS & PHASERS

Bad Dudes





NINTENDO

Si quieres empezar este juego con la nada despreciable cifra de 64 vidillas, realiza la siguiente combinación de botones en el pad del segundo jugador: B, A, Arriba, Abajo, Arriba, Abajo. Luego, usa el primer mando para iniciar la partida.

Predator 2



MEGADRIVE

Cuando las cosas se ponen feas, esa dichosa fase se te resiste, las vidas se te agotan como caramelos a la puerta de un colegio, y encima tu madre esta llamándote para ir a cenar, lo mejor que puedes hacer es probar una de estas claves y pasar directamente a nuevos mundos:

FASE 2: KILLERS
FASE 3: CAMOUFLAGE
FASE 4: LOS ANGELES
FASE 5: SUBTERROR
FASE 6: TOTAL BODY

Jorge Sobrino Martínez (Madrid)

Klax

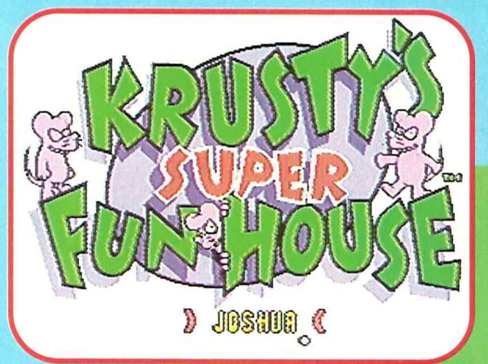


1ß: Cuando una pieza ya esté a punto de bajar hasta vuestra paleta, pero en ese momento no os interese recogerla, simplemente pulsando hacia ARRIBA la mandaremos a lo más alto de su carril, y tendremos tiempo para colocar otras piezas y pensar dónde colocarla.

2ß: Si te encuentras desesperado y quieres hacer Klaxs cuanto antes, cada vez que pulses SELECT aparecerá una pieza sobre tu paleta. Pero como será la misma, podrás hacer con estas fichas filas y columnas de la forma que más te guste. Chupao.



Krusty's Super Fun House





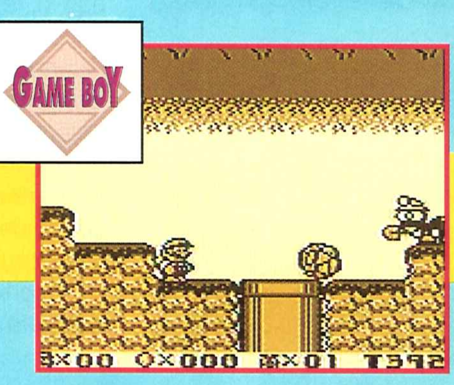
SUPER NINTENDO

Como a este gracioso payaso que es Krusty no le debe gustar demasiado que todas las puertas estén abiertas de par en par, podremos usar este truco para abrir cualquiera de ellas. Simplemente tendremos que introducir el siguiente password: (espacio) JOSHUA (espacio), y luego START. Por si no nos bastara con esto, si una vez que estemos dentro del juego pulsamos L y R al mismo tiempo, podremos reponer nuestro marcador de energía.

Super Mario Land 2

GAME BOY

Como todo juego protagonizado por Mario, hay infinidad de pantallas y fases ocultas que en ocasiones no resultan fáciles de encontrar. Por ejemplo, en la zona del árbol de la fase de la resina pegajosa, si te vas hasta el lugar donde hay una columna de monedas, verás en la parte superior derecha una tubería donde empiezan las mismas. Por supuesto, si te introduces en ella llegarás a una fase secreta repleta de monedas y vidas.



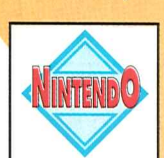


Battletoads

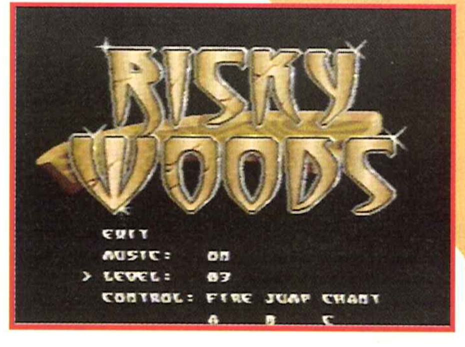




¿Ranas extra? Sí gracias. Pues, nada, a seguir las instrucciones. En la pantalla del título, presiona abajo en el pad y, simultáneamente, A, B y Start. Si todo ha ido bien, oirás una explosión y al comenzar el juego tendrás seis corazones en lugar de tres. ¡Ah!, toma nota del método, porque también podrás hacer uso de él en el modo de continuación. Un chollo.



Risky Woods



El genuino, único y maravilloso cartucho español para la Mega, tampoco se podía salvar de pasar por esta sección. Si queremos acceder al menú de número de fase, número de vidas, y otras ayudas, simplemente deberemos introducir las letras EOA en la tabla de records (en vez de nuestras iniciales) y luego dirigirnos a OPTIONS.





Muhammad Ali's Boxing

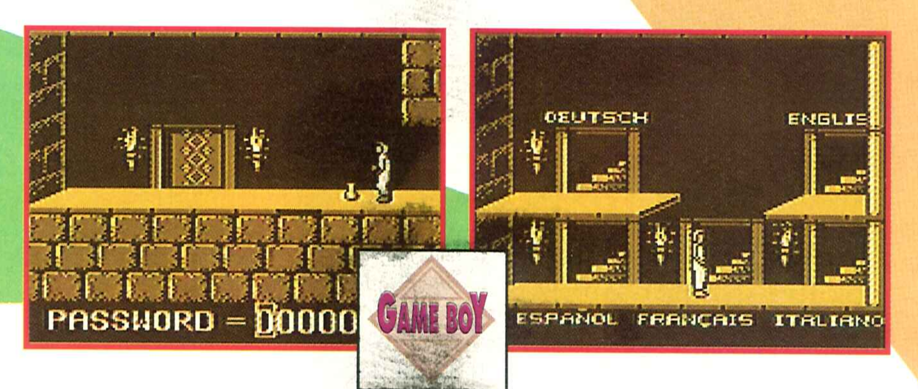


Pocos consejos se pueden dar en un juego de boxeo, donde la fuerza bruta y la rapidez con los puños son los únicos valores que nos pueden conducir a la victoria. Sin embargo, con estos passwords la cosa empezará a inclinarse a vuestro favor:

0075B7CZ 007BBNCZ
0K72BNCZ 0K7CB4CZ
0K7WB4CZ 0K74BBCZ

Prince of Persia

Cuando se habla de trucos, hay que ser breve. Así que si quieres acceder al último nivel de este laberíntico y principesco juego, no tienes más que introducir este jugoso password: 770 27514.



Sonic Blastman

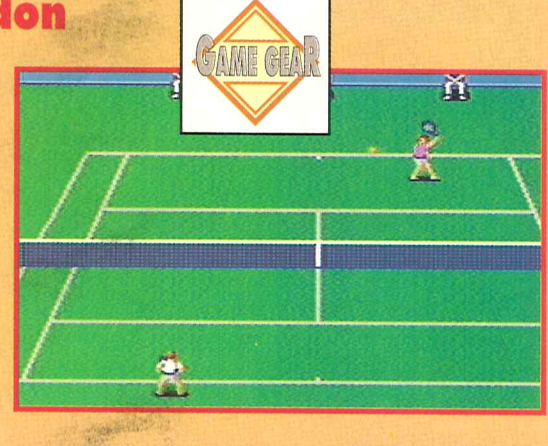
Juego nuevo, truco nuevo. Y todo se lo debemos a Raquel, esta belleza que nos ha enviado una corta pero sabrosa carta con este truco. En la pantalla de opciones, elige OPTION con el botón de START, y mantenlo pulsado junto con el botón de SELECT. En este momento aparecerá en el menú de opciones un nuevo nivel de dificultad, el Very Hard, que hará las delicias de los más jugones.

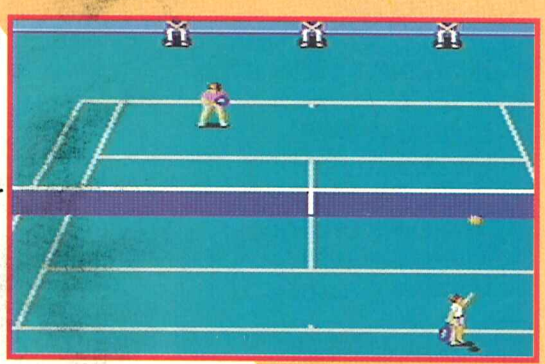
Raquel Matencio López (Murcia)

Wimbledon Tennis

Este código que te servimos en bandeja proporciona, ¡alucina!, máximo poder en los golpes, máxima rapidez y máximo nivel de habilidad. Es decir, todo lo que necesitas para poder barrer en la pista a cualquier adversario que se ponga delante:

IKM JKI POC





LASERS & PHASERS

Super Mario Kart





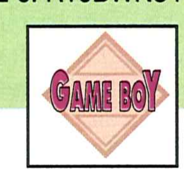
Para poder llegar directamente a Special Cup en Time Trial, sin tener que ganar todas las medallas de oro en 100 cc, deberemos hacer esto: 1.- Colocarse en Time Trial 2.- Colocarse en Flower Cup, Star Cup o Mushroom Cup 3.- Apretar consecutivamente L, R ,L, R, L, L, R, R y A.

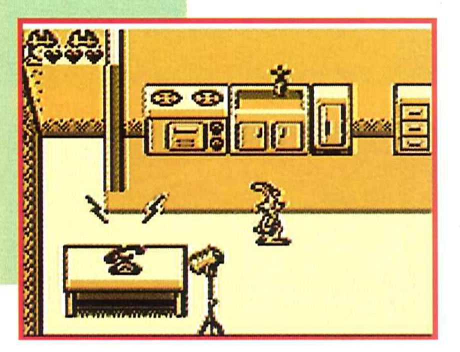
Jaime Fernández Zabaleta (San Sebastián)

Roger Rabbit

Rescatar a Jessica y salvar a Dibulliwood de la malvada faz del doctor Doom, son demasiadas cosas para hacer en un solo día, ¿o no? Como nosotros pensamos que sí, vamos a facilitaros un poquito el asunto con unos passwords de los buenos, para saltar a cualquier fase nada más empezar:

STAGE 2: DLT3QYBY
STAGE 3: GPLDMSRC
STAGE 4: MMCFGWXJ
STAGE 5: BGQTVKPJ
STAGE 6: RTJBWN34





Street of Rage II

Si lo que te gustan son las vidas, nada más empezar la partida retrocede hacia atrás y dale al botón B. Obtendrás una preciosa vida extra. Además, si te causa muchos problemas el monstruo de la tercera fase, coge el sable y nada más verle aparecer, empieza a darle al botón B sin moverte del sitio. De esta manera lo matarás enseguida.

Club de Viciados del Camping Rico de la Miel (Madrid)

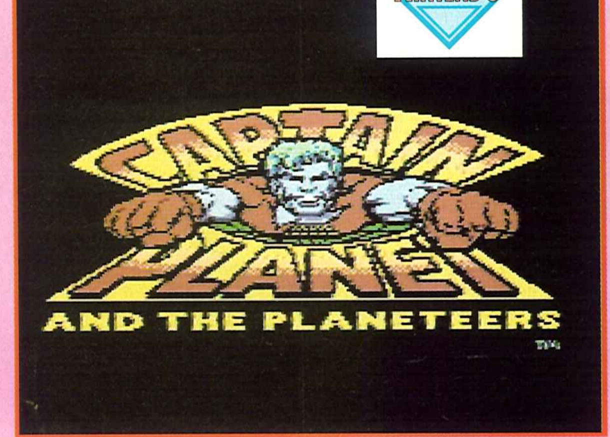


Captain Planet

Bueno, bueno, bueno... ¿decididos a salvar el mundo ecológico? Muy bien, pues tomad nota de estos passwords porque, sin ninguna duda, os harán verdadera falta:

NIVEL 1-2: 763754
NIVEL 2-1: 955783
NIVEL 2-2: 637511
NIVEL 3-1: 148574
NIVEL 3-2: 786565
NIVEL 4-1: 920272
NIVEL 4-2: 799274
NIVEL 5-1: 344551







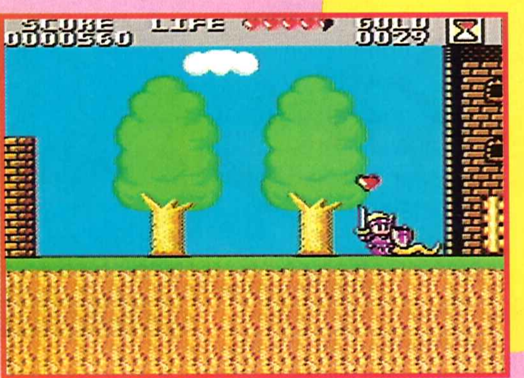


Wonder Boy III

Hay passwords que pueden hacer maravillas, como por ejemplo éste:

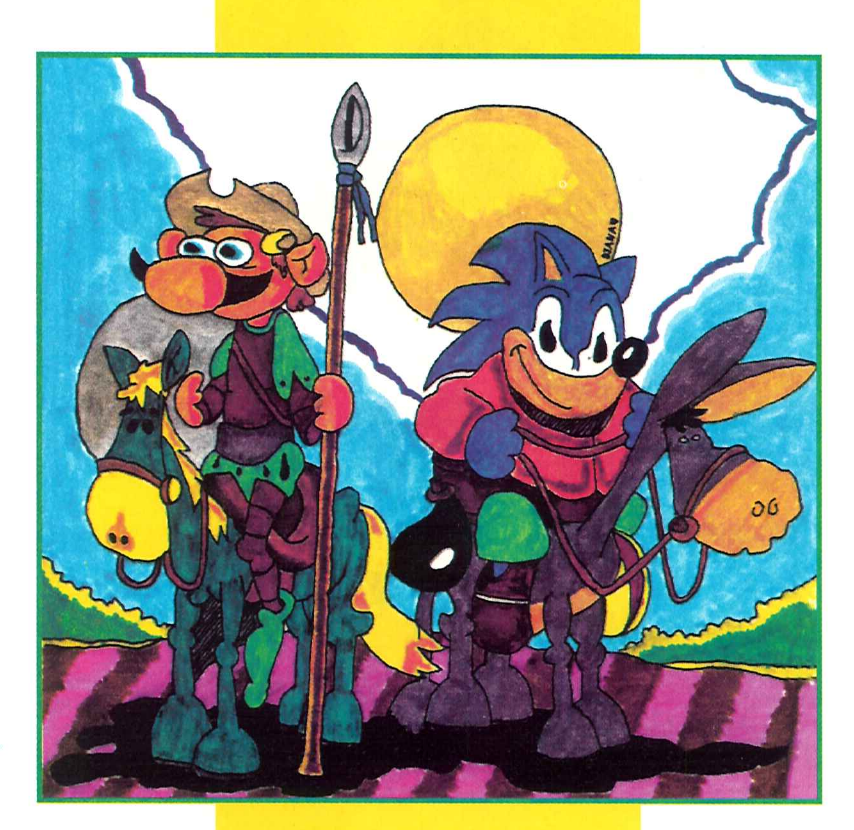
3YGU PY2 2Y7K NRR

Sin ir más lejos, nos dará acceso a todas las armas, escudos y armaduras que existen en el juego. Y sin ir mas lejos, con la espada Legendary, el escudo Auoa Shield y la armadura Hades, se nos llenarán todos los corazones de energía si te dejas eliminar.



¡Qué LOCURA!

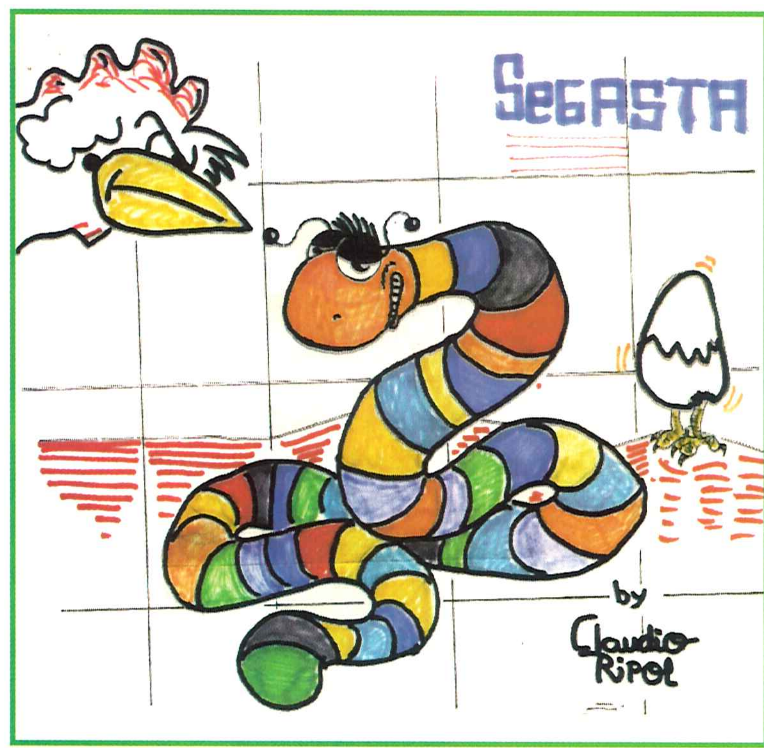
DIBUJO DEL MES



Don Mariote y Sonic Panza

Derechitos desde La Mancha llegan los dos personajes más famosos de la literatura mundial ¿O era de los videojuegos? Bueno, da igual, el caso es que este dibujito tan originalque nos ha mandado nuestro amigo José María Requena López (Almería) ha sido elegido como "Dibu" del mes. ¿A que mola?

MASCOTA DEL MES



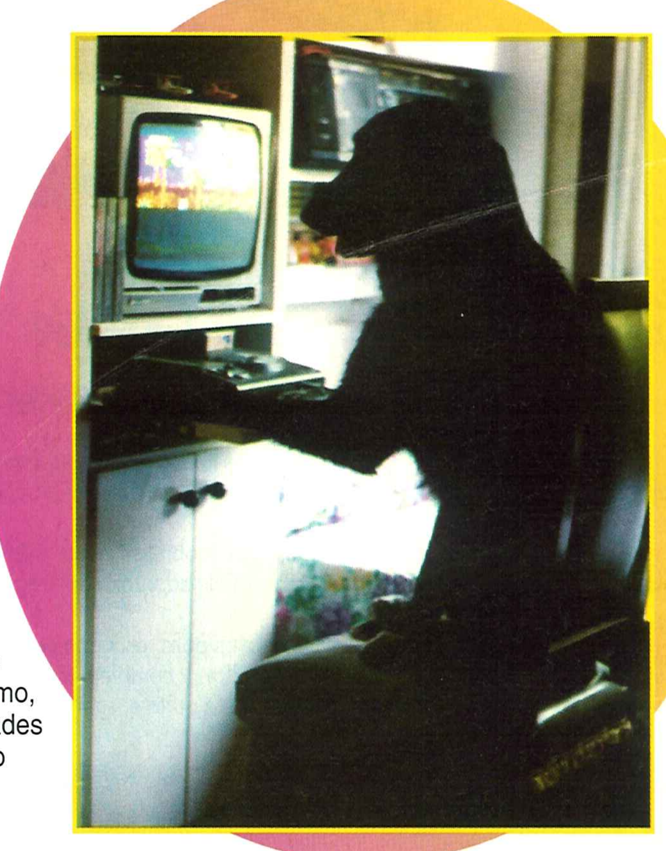
Segismundo en Lombrizland

Enfrentándose a la dura tarea de burlar a todas las gallinas, gallos y demás familia, este nueve héroe de la compañía Segasta llega a nuestras consolas con el reto de reivindicar a gusanos, lombrices y otros animales de vida arrastrada.

Pese a las buenas críticas recibidas, sabemos de buena tinta que no es nada divertido. Así que marchosos abstenerse.

Un perro muy inteligente

Sandokán, que así se llama este avispado canino, se pasa las horas muertas jugando con la Mega Drive de su amo. Ha llegado a tal extremo, que ya se han contratado siquiatras perrunos de todas las nacionalidades para investigar tan especial caso. Si esto ocurre con el Sonic, ¿qué no pasará con el Wonder Dog?



PROTAGONISTA TÚ



Alvaro Noguera, de Madrid, ha decidido dar un cambio radical a su vida. Cansado ya de vivir en el exterior, se ha mudado a las alcantarillas a comer pizzas y darse la vida padre. Pues nada Alvaro, a disfrutar de la nueva vida.

LA CONTRALISTA

CONSOLA	ÚLTIMO	PENÚLTIMO	ANTEPENÚLTIMO
S. NINTENDO	G. Foreman	PGA T. Golf	Syvalion
NINTENDO	Top Gun	Player Tennis	Galaxy 5000
GAME BOY	Top Gun	Spiderman 2	Dark Man
MEGA DRIVE	Strider 2	Tale Spin	James Bond
M SYSTEM	W Tennis	T Golf	Alex Kid 2
GAME GEAR	Columns 2	Putt & Putter	Tale Spin

COLABORADORES

Han hecho posible esta sección:
Patricio Martín Villalonga (Madrid)
Alberto García Couzo (La Coruña)
José Antonio Guzmán (Ciudad Real)
Alberto Santos del Val (Cádiz)

EL SENSOR

MOLA

- Que bajen los precios de la Neo-Geo.
- La sección Big in Japan.
- El mundillo que rodea a las consolas.
- Que algunos padres se decidan a jugar a las consolas.
- Que haya programas dedicados a las consolas tanto en la tele como en la radio.
- Los carteles de la Super Nintendo que hay detrás de las porterías del Nou Camp.
- Que vuelva a salir The Adventure Island, el primero.
- Que haya tantos periféricos.
- Tener como consejeros a The Elf y a Yen.
- La formación de clubs para jugadores de consola.
- La presentación tan genial de esta revista.

NI FU NI FA

- El 4X1 que regalan con la Game Gear.
- Algunos juegos de la NES.
- Que empiece a bajar la calidad de los juegos de Super Nintendo.
- Que no sepamos cómo es vuestra cara de verdad.
- Que Hobby Consolas no tenga un programa de TV presentado por los redactores.
- Que algunos padres sean reacios a comprar juegos.
- Que Hobby Consolas valga cinco duros más.

NO MOLA

- No tener dinero para comprar todos los juegos del mundo.
- La rivalidad entre las consolas.
- Que Hobby no sea, por lo menos, quincenal.
- El precio de los cartuchos.
- Que no haya novedades para Lynx.
- Que valga tanto el CD de Mega Drive.
- Que la Master esté cayendo en picado.
- Que no se sepa nada del CD de Súper Nintendo.
- Que tarden tanto en salir los juegos que comentáis.
- Que haya tan pocos juegos para el Mega-CD

Han realizado este sensor

Alejandro García Rodríguez (Granada).
El colaborador enmascarado.
REM.
José Antonio Guzmán Alañón (Ciudad Real).
Jonathan Aguilar (Barcelona).
Daniel Tuero Ordóñez (Asturias).
Patricio Martín Villalonga (Madrid).
Fernando Rubio (Tarragona).



El Hobby-Rap

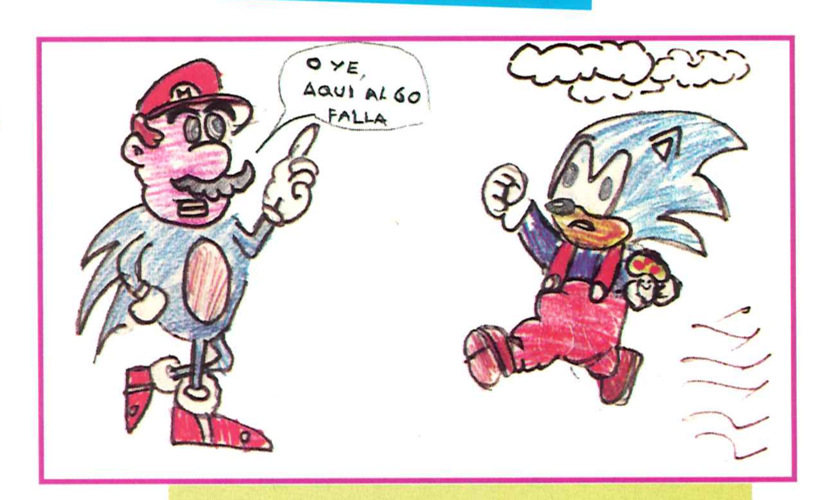
Si tú quieres información de todos los juegos que hay en acción. ¿Sabes dónde la puedes hallar? En HOBBY CONSOLAS ¡ahí estará! Entrevistas, reportajes de todos los personajes, ellos van a contarte si sale un juego importante.
Corre al kiosco ¡allí búscala!
No pierdas el tiempo, ¡cómprala ya! Son un gran equipo los que forman la revista. Unos nos contestan dudas y a los juegos le echan vista.
Hoy es día uno, no sé lo que esperas, date ya más prisa porque se la llevan.
Corre al kiosco ¡allí búscala!
No pierdas el tiempo, ¡cómprala ya!



Atrapados en un cartucho

Que alguien me lo explique. No puedo entender qué lío de cables se han hecho estos dos para acabar metidos dentro de un cartucho y aparecer por la tele. La verdad es que de gráficos no están mal, pero... ¿Alguien me puede decir cuántos megas tienen?

José Carlos Otero e Ignacio Iglesias (Pontevedra)



CAMBIO DE PAPELES.

Nuestro amigo **Carlos Gómez** nos envia este simpático dibujo en el que Mario y Sonic han intercambiado... sus cuerpos. ¿Dónde vamos a llegar?



¡VAYA GANCHO DE DERECHA!

Ya veis, amigos, como el Muhammad Ali Heavyweight Boxing de Mega Drive está partiendo con la pana. Y no nos extrañaría nada que pronto acabara sustituyendo a los combates reales de boxeo. Para demostrarlo, ahí está Nigel Benn, campeón británico de los pesos pesados, en una lucha encarnizada con el mejor boxeador de todos los tiempos. ¡No hay que bajar la guardia!

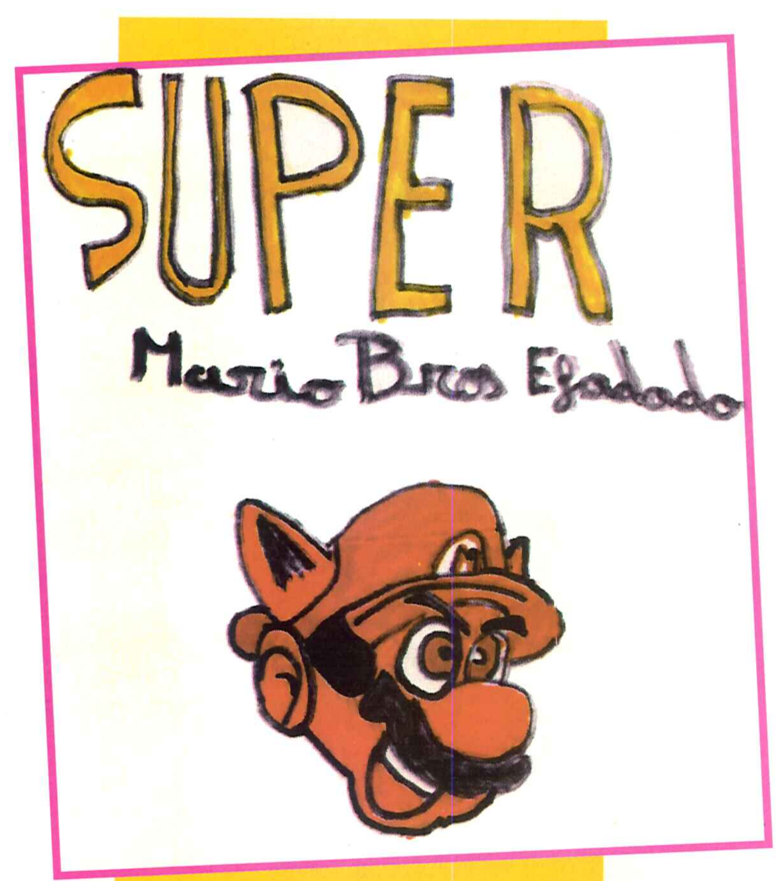
LOCURAS PEQUES

A todos los consolegas de 0 a 12 años:
Removiendo un poco las páginas de esta revista, hemos hecho un hueco para crear un rinconcito especialmente pensado para los más "peques". Al fin y al cabo, nadie tiene más derecho que los consolegas del futuro a expresar sus opiniones, ¿a que sí? Bueno, como parece que estamos de acuerdo, aquí está el rincón prometido. Los consolegas que tengáis hasta doce años de edad, podéis enviarnos aquí vuestros dibujos, vuestras cartas, vuestras opiniones, vuestros chistes o, simplemente, vuestra sonrisa. Cualquier cosa cargada de simpatía consolera tendrá un hueco en estas páginas. Eso sí, acordaos de poner en el sobre "LOCURAS PEQUES", y ya estaréis listos para colaborar en vuestra revista favorita.



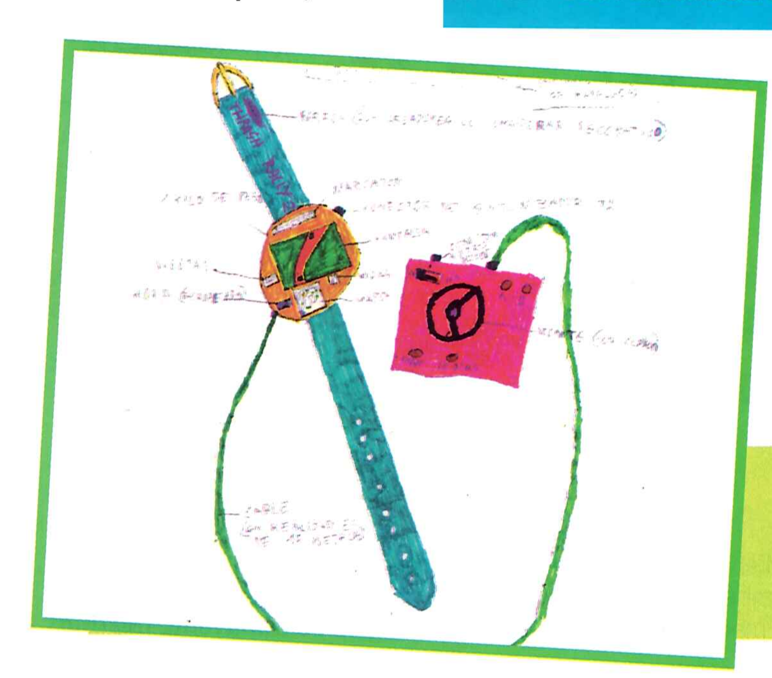
LA BATALLA DE LAS ESTRELLAS

Las consolas Nintendo se enfrentan a las Sega, lideradas por sus dos personajes más populares. Y todo ello con un árbitro de excepción, la LINK 2. JORGE POLO. ZARAGOZA.



A PUNTO DE ESTALLAR

Con un rebote de los que hacen historia, nos envía este toledano de nueve años al personaje más conocido de Nintendo. Algo muy "gordo" le tiene que haber sucedido a Mario para que se haya enfadado de esta manera, cuando él es de lo más simpático y bonachón. Pero bueno, cuando se le pasen los malos humos, seguro que nos lo cuenta. ALBERTO. TOLEDO.



AVANCES TECNOLÓGICOS

En absoluta exclusiva os ofrecemos lo último en lo que a relojes se refiere. Tras salvar las medidas de seguridad de una importante compañía tecnológica, Jorge ha conseguido hacerse con el diseño del reloj de pulsera que hara furor la próxima temporada. JORGE CALVO. BARBASTRO (HUELVA).

¡Qué LOCURA!

PERSEGUIDOS

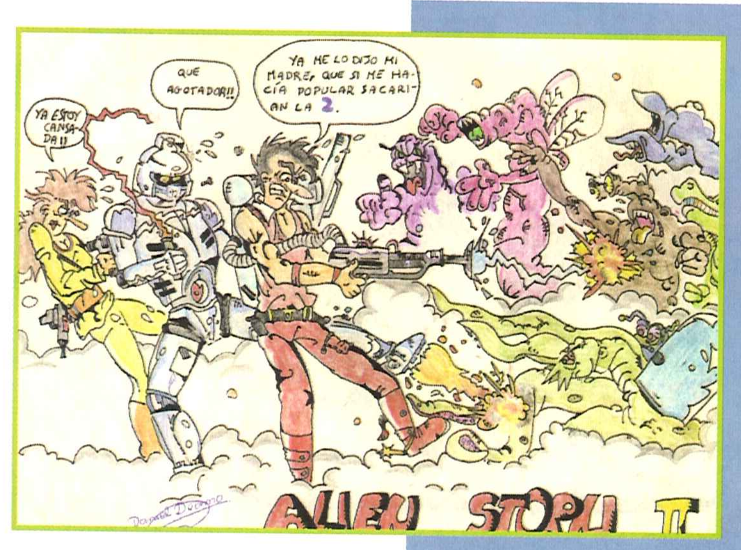


Los ladrones lo llevan un poco mal, sobre todo desde que los "polis" se tragan enteritos todos los episodios de la Bola de Dragón. Y es que con las artes marciales que aprenden, no hay bandido que se les resista.
Eduardo Fuentes Pérez (Madrid)



El empacho de Yoshi

Mientras duren las "reparaciones", se ruega a los usuarios de Super Mario World que se abstengan de poner en marcha su cartucho. Rogamos disculpen las molestias creadas.
Luis Serrano (Madrid)

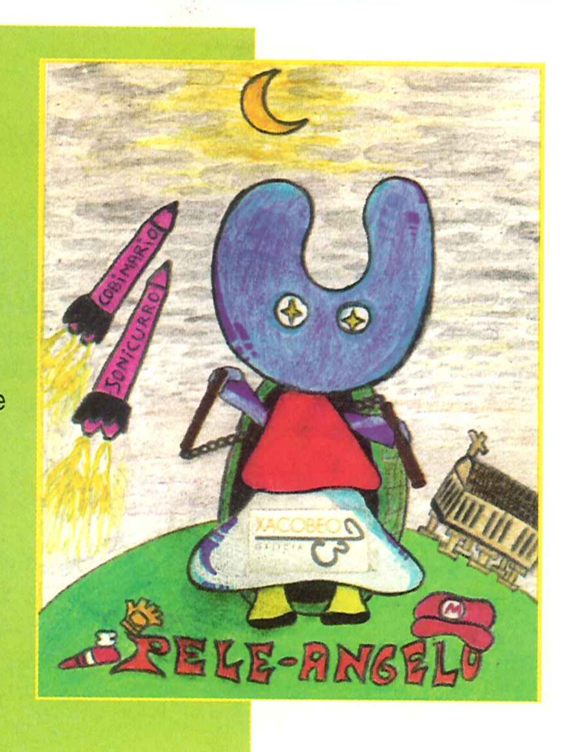


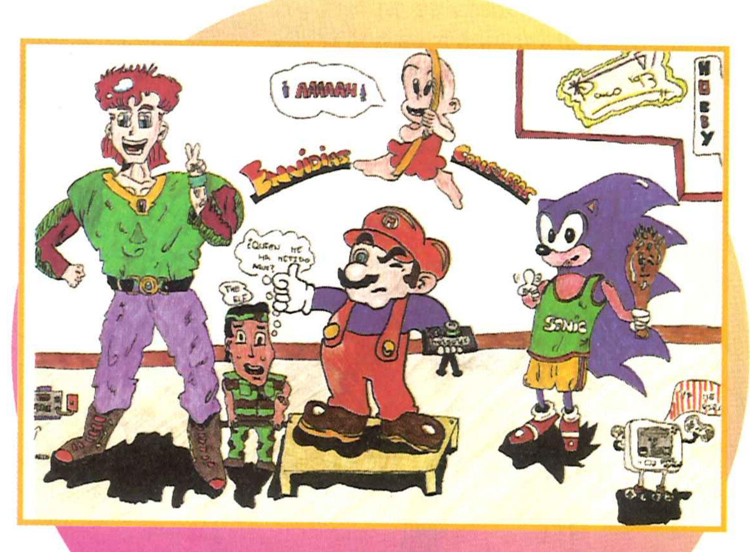
Trabajo por partida doble

Los héroes de reconocido prestigio deben trabajar con más frecuencia de lo que quisieran. Y si no, que se lo pregunten a los protagonistas de Alien Storm. **Daniel Deano Fajol (Barcelona).**

Pelé-Angelo

Cómo cambian las cosas. Hace nada, este personaje era una tierna mascota que promocionaba las visitas al Xacobeo. Pero por arte consolero, se ha convertido en una peregrina tortuga ninja de nombre Pelé-Angelo.
Diego Vela (Pontevedra).





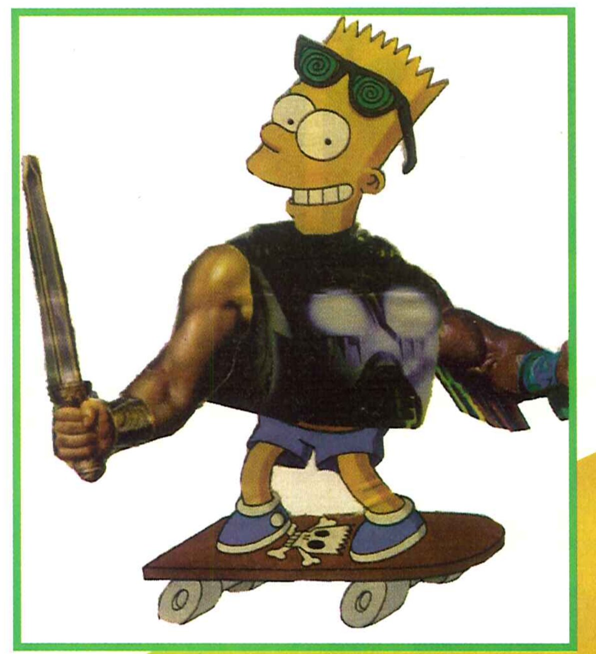
Va de trastadas

Mientras nuestros héroes favoritos se hacen todo tipo de gamberradas, el pobre The Elf no sabe por dónde salir. Y es que se mete en unos líos... **Francisco Barreras Benavente (Madrid).**

FRASE CONSOLERA

"Los ordenadores no sirven para nada. Sólo pueden darte respuestas"
Pablo Picasso

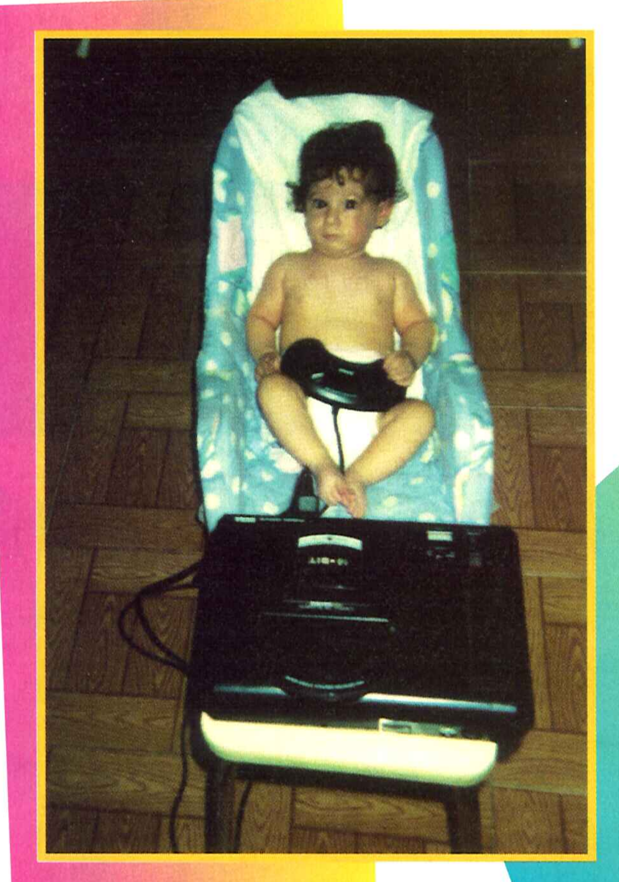
... Se nota que las consolas no las vio ni en pintura.



"ROBOCOSA"

Con este sugestivo nombre ha bautizado Pablo el nuevo "look" de Bart Simpson, que no contento con el terror que siembra con sus travesuras, se ha dedicado a beber litros y litros de Zumosol. El resultado lo podéis comprobar vosotros mismos. Incluso se rumorea que es el candidato más firme para protagonizar la próxima entrega de "Rambo".

PABLO ARGENTE MARTINEZ. TENERIFE.



EL BEBÉ CONSOLERO

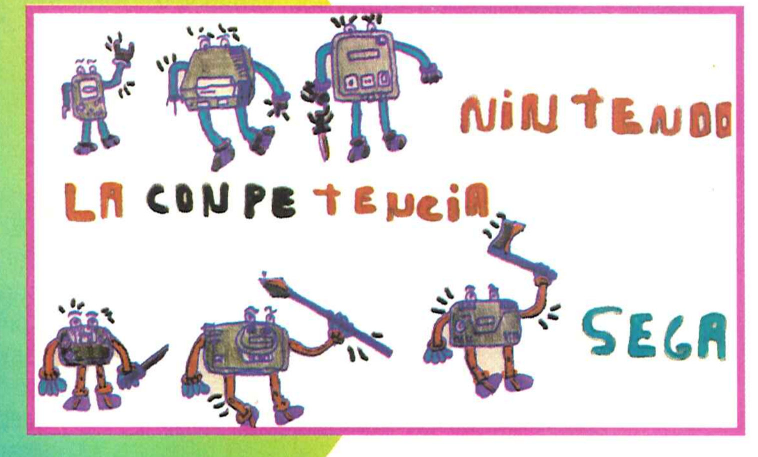
Con sólo cinco meses de edad, Sara es posiblemente la consolega más jóven del mundo. Su padre, que debe estar que se la cae la baba, no ha podido resistir la tentación de enviarnos unas fotillos que lo demuestran. Y es que, como dice Francisco en su carta, ¡nacemos con Sega! ¡Auténtico!.

Francisco Gómez Gorris. (Valencia)



Feroz competencia

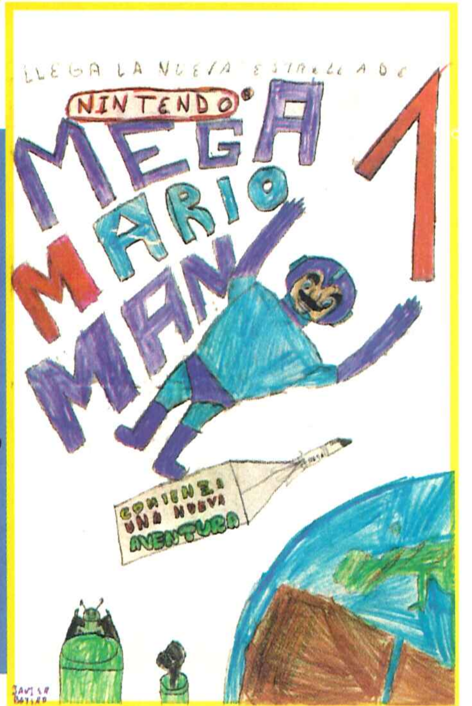
Cada día se está poniendo peor esto de la guerra consoril. Y por más que insistimos e insistimos en que pelearse no es bueno, acabamos viendo espectáculos tan terribles como este. Pero hombre, que aquello de "Uno de los dos sobra en este poblado, forastero" se ha quedado ya anticuado.



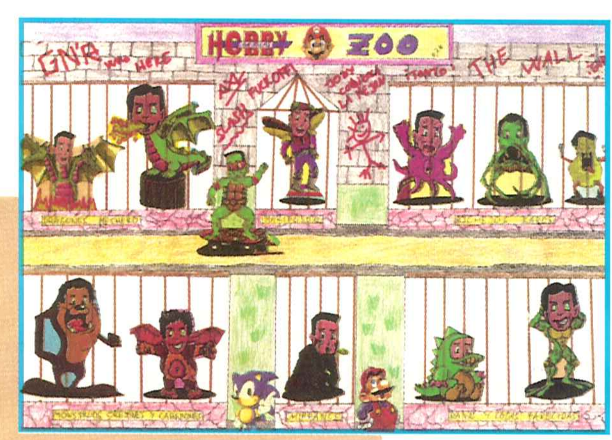
MARIO "ATÓMICO"

Nuestro amigo Mario ha decido olvidarse de su oficio de fontanero, para dedicarse a tareas de mayor envergadura. Y aquí le tenemos convertido en Mega Mario Man, todo un superhéroe dispuesto a hacer la competencia a Superman y compañía.

JAVIER BOYERO RODRIGUEZ. SEVILLA







El zoo de Hobby Consolas

De entre las páginas de la revista se han extraído los seres más extraños, repulsivos, variados y coquetones para crear el zoológico de Hobby Consolas. Toda una joya demostrativa de lo locos que estamos.

José María Silva de la Puerta (Sevilla)



El simulador de Mario

Ten cuidado cuando te recomienden un juego de extremado realismo, no sea que te ocurra lo que a Sonic. Y es que no hay que fiarse de las apariencias, porque a veces pueden jugarte una mala pasada.

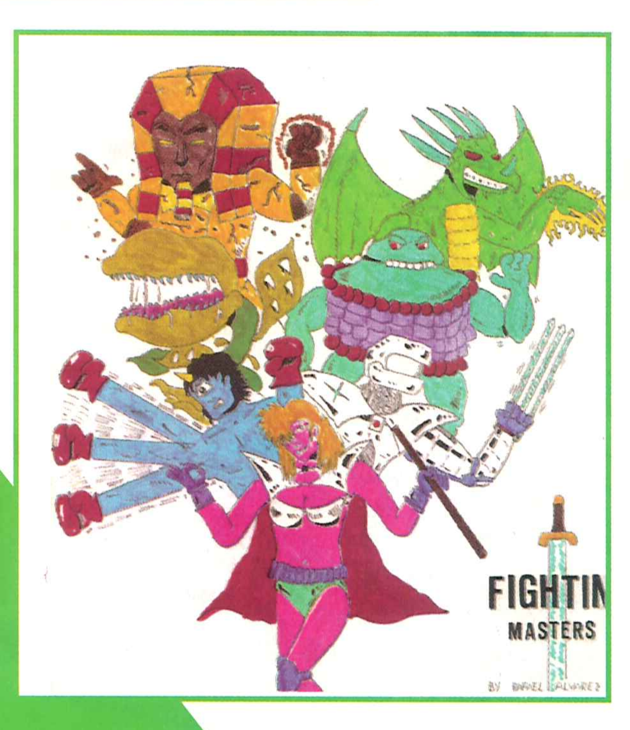
Luis y Susana Iglesias (Barcelona).

Armas de mujer

KING VS. CHUN-LY
LO QUE TE ESPERA....
TE DESTROZAR
NEO GEO Vs. SUPER NES.

El combate del siglo está a punto de comenzar, pues Chun-Li y King no están dispuestas a mantener por más tiempo la duda de cuál es la mejor luchadora del mundo. La pelea será retransmitida en directo por el Canal 10; toda una suerte para sus sufridos usuarios.

Clara Bonnin Roca (Palma de Mallorca).



Fighting Master...12

Aquí tenéis, por obra y gracia de los "rotus" de **Rafael Alvarez (Madrid)**, una muestra de la colección de criaturas que aparecen en el Fighting Master 12. ¿Que se parecen al uno? Bueno, para eso están las sagas, ¿no?



Otro despiste de Mario

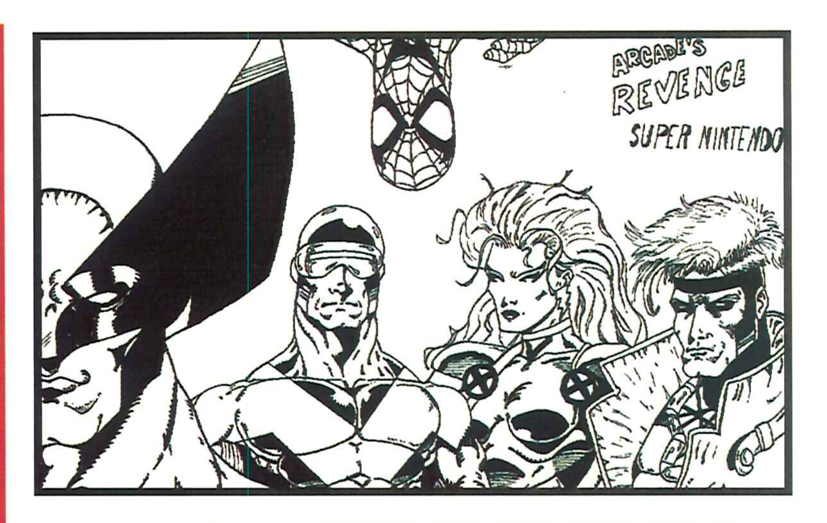
Hay veces en las que equivocarse de puerta puede resultar más conflictivo de lo que parecía. Y eso es lo que le ha pasado a nuestro amigo italiano. Viendo lo que se le echa encima, creemos que va a necesitar un poco de ayuda...

F. Javier Roca (Cádiz).



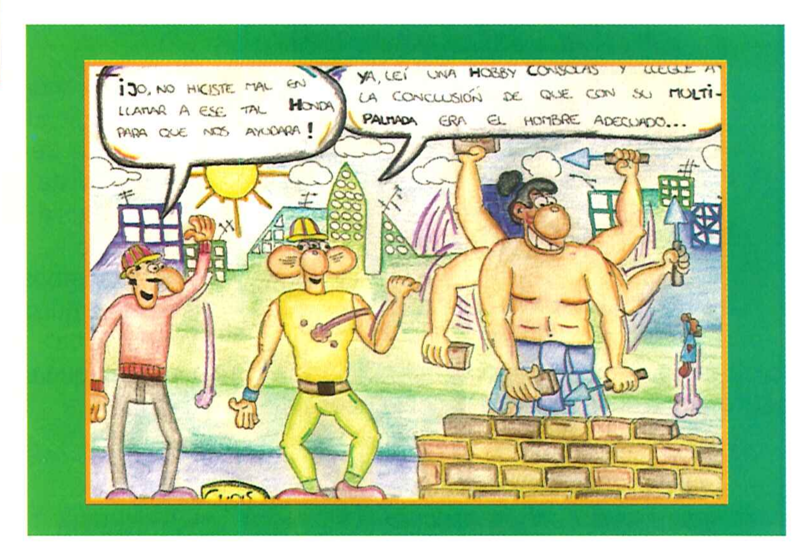
Super Sonic Kart

Sonic no podía aguantar la tentación de convertirse en un número uno de las carreras como su rival Mario. Así que ni corto ni perezoso ha montado una divertida competición en la que vale todo menos ganar a **Cristóbal Garrido Rodríguez (Madrid).**



Vuelven los héroes

Parece que todos los superhéroes se han puesto de acuerdo y quieren su huequecito entre los geniales cartuchos de la Super Nintendo. Y es que, claro, entre supers se tienen que entender, ¿verdad? **Daniel Alcocer García (Barcelona).**



El pluriempleo de Honda

Debido a necesidades económicas, Honda ha tenido que buscarse ocupación por otros sitios. Y gracias sus habilidades, la ha encontrado sin ningún problema. **Christian Huth (Vizcaya).**



Bowser cambia de cartucho

Harto de ser derrotado por Mario, Bowser ha decidido probar suerte con Sonic. Claro que el puercoespón no está muy dispuesto a dejar en la estacada a su querido enemigo.



Alta seguridad

Menos mal que hice caso a mi mamá y guardé en la caja fuerte los passwords de los Lemmings. Si no, podría haberme pasado lo que a esta buena señora, y me los habrían mangado de mala manera. ¡Y es que ya no se puede salir de casa! **Santiago Cobo Roldán (Cantabria).**

¡Qué LOCURA!

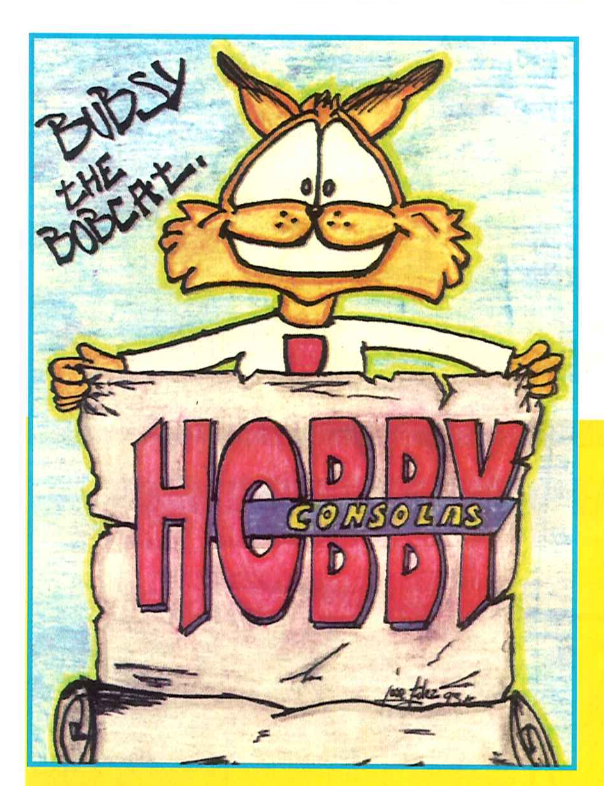
Un pequeño malentendido

¡JO, RYU! ¡¡CUANDO TE PEDÍ FUEGO, NO ME REFERÍA A ESTO!!

CAPCOM

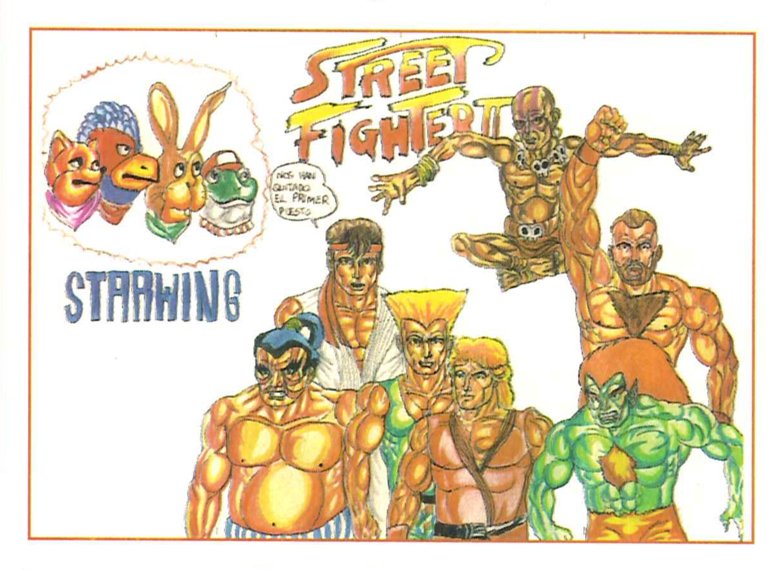
Cuando Guile le pidió fuego a Ryo, el karateka le contestó con un poderoso Shoryoken, no sabemos si por error o porque pensó que era una forma bastante cómoda de quitarse a un futuro rival de encima. Queremos pensar que fue un malentendido, pues qué menos que concederle a Ryo el beneficio de la duda...

Sergio García Gil (Barcelona)



Un gato agradecido

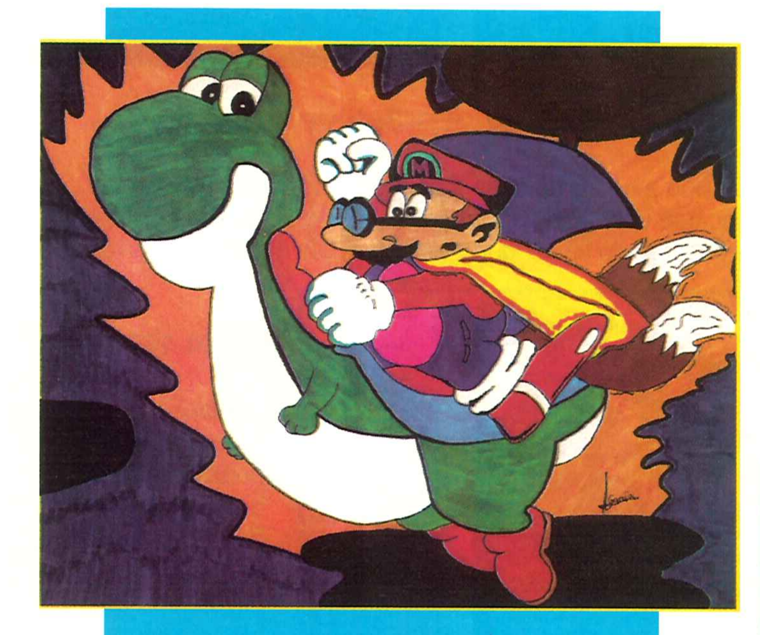
Bubsy ya anda por ahí haciendo propaganda de vuestra revista favorita. Quizá sea porque quiere hacernos la pelota o quizá porque es un forofo tan ferviente como vosotros. Ojalá sea lo segundo, porque un gato tan genial no necesita hacer la pelota a nadie, ¿verdad?



Llegó, vio y destronó

Viendo la carita de decepción que se les ha quedado a los personajes del S.F. II, os daréis cuenta de lo que debe molestar perder el primer puesto en las listas de éxitos.

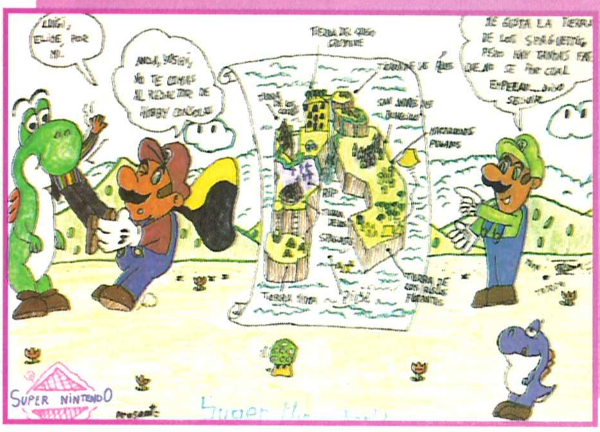
José Antonio Méndez Parra (Badajoz)



Mortadelo no se aclara

Una extraña mezcla de famosos héroes consoleros es el resultado del desorden que mantiene Mortadelo en su baúl de los disfraces. **Alvaro García García (Sevilla).**

El apetito de Yoshi...y Luigi



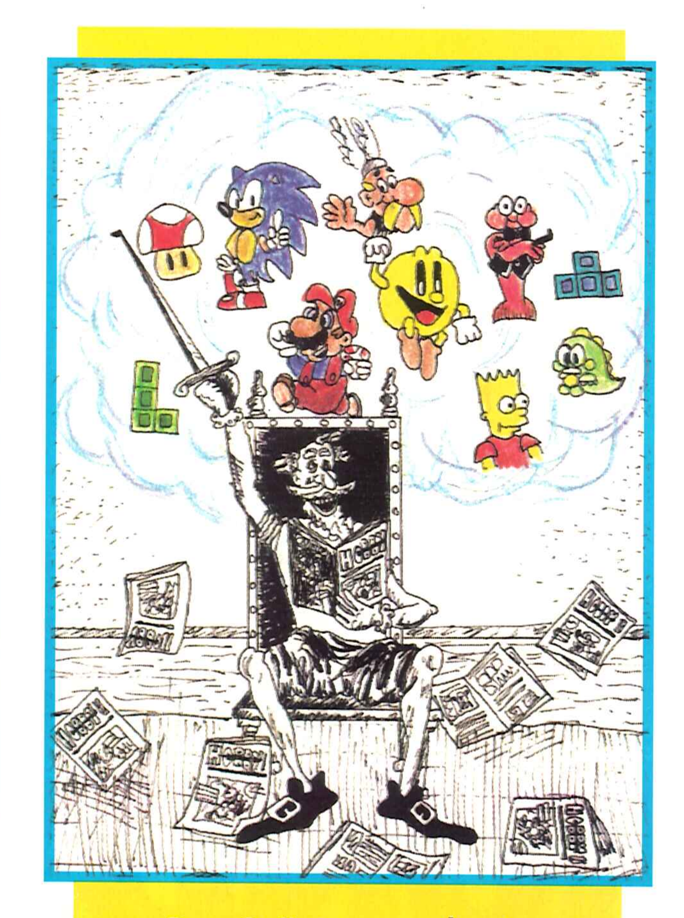
Vaya dos comilones. Uno zampándose a un pobre hombre y el otro pensando en su próximo menú.

Daniel Canales (Badajoz).



Mortadelo, el agente del camelo

Mortadelo y Filemón han dejado eso de la investigación, y se están dedicando a la compraventa de juegos y consolas. Nos han llegado noticias de que el Súper está en el ajo y de que la sede de la T.I.A. se ha convertido en el centro más importante de espionaje consoril. Yo no me fiaría mucho de ellos...
José Antonio Chacón (Madrid).



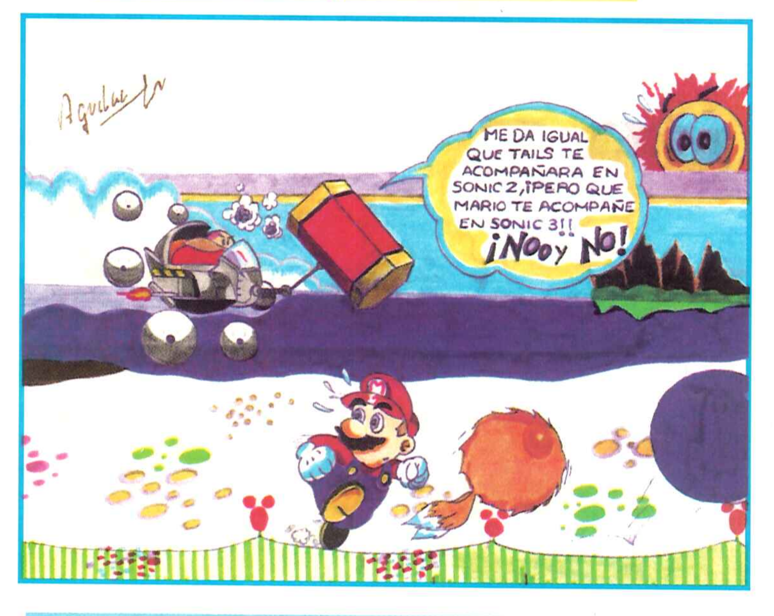
Don Quijote se moderniza

"Basta ya de libros de caballerías y de caballeros andantes; ahora lo que se lleva son las consolas", parece decir nuestro ínclito Don Quijote. No hace falta que os chifléis como él, pero por lo demás...
Daniel Pascual Ruiz-Ogarrio (Madrid)



Super R-Pepine

Una nueva versión del archifamoso R-Type nos manda **Sergio Bermejo (Madrid).** Sus originales armas y enemigos harán las delicias de los amantes de los aperitivos en vinagre. Un deleite para los paladares.



Robotnik no quiere a Mario

Según nos cuenta nuestro consolega **Nicolás (Alicante)**, Sonic, que ha estrechado sus lazos de amistad con Mario, había decidido introducir al italiano en su segunda aventura. Lo malo es que no contó con la oposición de Robotnik, y por lo que podemos ver, a este villano no le ha sentado nada bien.



Macarronic "de juerga"

La cara oculta de Sonic y Tails se acaba de descubrir, gracias a **Alberto García Gómez (Madrid).** Nuestro amigo fue capaz de pillar a los dos colegas en uno de sus momentos más "macarrónicos".

A partir del día 20 de Mayo, Hobby Consolas pone a tu disposición, junto al resto de las revistas de videojuegos de Hobby Press, un centro servidor a través de la red IBERTEX de telefónica. HOBBYTEX, que es el nombre con el que se pone en marcha este nuevo servicio, te permitirá conectar con nosotros desde un PC o terminal de IBERTEX y acceder a miles de datos sobre tus juegos favoritos, participar en concursos, comunicar con otros lectores, consultar dudas, leer artículos de las revistas y un montón de divertidas posibilidades más.

CONECTA CON HOBBY CONSOLAS Y LAS MEJORES REVISTAS DE VIDEOJUEGOS.

HOBBYTEX nace como un servicio telefónico para **estar en permanente contacto contigo.** Queremos saber no sólo lo que piensas de nosotros sino permitirte el acceso a todas nuestras bases de datos.

¿QUÉ ES HOBBYTEX?

HOBBYTEX tiene dos niveles: el primero, **el 031**, nos lleva a una especie de guía sobre nuestras revistas **-Hobby Consolas, TodoSega, Nintendo Acción, Micro Manía y PC Manía-**, que ofrece informaciones sobre las mismas. El segundo, **el 032**, es un servicio mucho más completo y ofrece un montón de posibilidades: **mantener conversaciones en directo** con otros usuarios, **hacer preguntas** en la sección de consultorio, **poner anuncios, participar en concursos, informarse sobre determinados temas, dejar mensajes, hacer sugerencias, jugar en directo contra otros usuarios** y, por supuesto, **leer los artículos de todas nuestras revistas o consultar sus contenidos.** Además también podrás **suscribirte a ellas o solicitar números atrasados.**

HOBBYTEX es un esfuerzo en el que hemos puesto gran entusiasmo, **una experiencia pionera en España** con la que esperamos que todos los que dedicamos parte de nuestro tiempo a divertirnos con los videojuegos estemos mucho más en contacto directo. **¡Conecta con nosotros!**

¿QUÉ NECESITO PARA CONECTAR CON HOBBYTEX?

Lo primero son **ganas de pasar un buen rato**. Lo segundo **cualquier ordenador PC o compatible y lo tercero un módem** (externo o interno) que cumpla la norma V23bis y el software de comunicación necesario. También puedes, por supuesto, conectarte utilizando **un terminal IBERTEX.**

¿CUÁNTO ME VA A COSTAR?

Muy poco. La red Ibertex tiene un costo fijo para cada uno de sus niveles de acceso independientemente de la distancia, lo cual es fundamental para que **todos los usuarios tengan las mismas posibilidades de disfrutar de nuestros servicios.** De esta forma cuesta exactamente lo mismo llamar desde La Coruña que desde Madrid. El nivel de acceso 031 cuesta **8,5 pesetas** el minuto y el 032 aproximadamente **18 pesetas** por minuto. En cualquier caso, **su coste es menor que el de una llamada telefónica urbana** y no digamos nada si encima vives fuera de Madrid.



¿QUÉ SERVICIOS ME OFRECE HOBBYTEX?

HOBBYTEX es, en líneas generales, **una revista electrónica.** Claro que debido al soporte hay algunas diferencias. Por ejemplo, **HOBBYTEX** no puede llevar fotografías, pero, sin embargo, como contrapartida, te permite participar en ellla de una manera **mucho más directa y personal.**

Las opciones del nivel 032 de **HOBBYTEX** son:

Noticias: sección en la que **te informaremos de lo último.**

Consultorio: **podrás hacer preguntas y obtener respuestas** sobre tus temas favoritos.

Revistas: permite escoger **cualquiera las revistas que editamos en Hobby Press** y en cada una de ellas **seleccionar artículos**, **ver trucos de juegos, consultar el índice de la revista** de ese mes, **suscribirte, pedir números atrasados o enviarnos sugerencias.**

Diálogos: podrás **mantener una conversación** en directo con otros usuarios.

Anuncios: **¿vendes algo, compras algo, ofreces algo...?** ¿A qué esperas para llamar a **HOBBYTEX?**

Juegos y concursos: puedes participar y **ganar importantes premios.**

Forums: encontrarás toda la información sobre **un montón de temas interesantes.** Puede ser consultada e incluso **enriquecida con tus propias colaboraciones.**

Mensajería y buzones: podrás **dejar tus mensajes personales** para otros usuarios que en ese momento no estén conectados.

Suscripciones y números atrasados. Pues eso.

Sugerencias: para que sepamos **lo que te gusta y lo que no te gusta** de nuestras revistas y de **HOBBYTEX.**

¿QUÉ PASOS DEBO SEGUIR PARA ENTRAR EN HOBBYTEX ?

Llama con el módem al 031 o al 032, dependiendo del nivel con el que quieras conectarte. Cuando IBERTEX te pida la identificación del centro servidor **teclea en el 031 *HOBBYTEX1# y en el 032 *HOBBYTEX#.** Una vez tecleada la clave, **entrarás en el menú de HOBBYTEX.** El 031 no necesita que te identifiques pero el 032 te pedirá lo que se llama un **pseudo**.

Un pseudo es un nombre, que no tiene porqué ser el tuyo real, pero que siempre debes usar para acceder a los buzones o a los forums. La razón es que cuando alguien te deje un mensaje lo hará a tu pseudo y **sólo tú podrás leerlo.**

Para evitar que algún "listo" cotillee en tu correo-informático tendrás que indicar también un "pasword" o palabra clave cuando accedas a los buzones o a los forums.

Nota: Si IBERTEX os diera el mensaje de nemónicos no disponibles o alguno parecido tendréis que teclear el número directo de acceso a HOBBYTEX.Para el nivel 031 y el 032, es *213086350#

TODO UN MUNDO. A TU ALCANCE.

032 *HOBBYTEX#





LO COMPACTO ROMPE

Basta ya. No sigas pasando páginas. Si buscas algo más, lo más, lo tienes delante de ti. Porque en Game Masters te ponemos al corriente de lo último, de lo que sólo a los locos como tú y como yo nos interesa. Sabes que desde aquí te inundaré de ideas, de respuestas, de soluciones que harán del mundo de las consolas un mundo a tu medida. ¡Ah!, y por si aún no lo sabes, soy M.A.D., The Ultimate Gamer.

Parece que el amigo **Sonic** se está haciendo de rogar más de lo esperado para **hacer su aparición en el Mega CD.** Cuando este nuevo formato salió a la venta en USA hace aproximadamente un año, fuentes fidedignas me aseguraron que el lanzamiento se produciría **a pricipios de la primavera del 93.** Sin embargo, ciertos "desjustes" han obligado a los señores de Sega a retrasar tal evento. Y ¿qué es lo que ha pasado? Pues que algún **programador listillo** pretendía realizar la conversión habiendo introducido, unicamente, **unas pequeñas mejoras en algunas animaciones y una nueva presentación** (como véis los caraduras existen hasta en Japón). El caso es que, después de una dura reprimenda por parte de las altas esferas de Sega, -normal-, se decidió que los cambios en el juego más representativo de la compañía nipona, **debían ser lo suficientemente sustanciales, como para marcar una clara diferencia con las antiguas versiónes.** También normal..

Mis contactos afirman que las mejoras técnicas que se están realizando son notables, sobre todo en cuanto a **efectos sonoros** (aunque tambien me dicen "off the record" que

NINTENDO Y CDI, ALIANZA EXPLOSIVA

A finales del pasado año llegó a España **el CDI, un sistema de lectura de discos ópticos que combina la calidad del sonido CD audio con gráficos y animaciones que van mucho más lejos que los habituales en una consola o un PC.** A pesar de la mediocre campaña de lanzamiento que lo acompañó, este sistema interactivo de entretenimiento está comenzando a popularizarse en nuestro país, gracias en parte a **la diversidad de su software y a la alta calidad de sus juegos.**

Introduciendo un simple CD **podremos darnos una vuelta por un museo, asistir a unas clases de fotografía, disfrutar de un karaoke, enseñar a dibujar a los niños o, ¡cómo no! echarnos una partidita a un matamarcianos.**

El caso es que **Philips,** la empresa holandesa que ha desarrollado la tecnología del aparato en cuestión, ha saltado recientemente al ruedo consolero al conocerse **los contactos que ha venido manteniendo con Nintendo para el desarrollo de su esperadísimo CD-ROM**. Esas conversaciones han dado su fruto, pero de una manera extraña. **Parece ser que el N.D. no contará con la colaboración directa de Philips en su fabricación definitiva,** pero, por el contario, los usuarios de CDI **sí que van a poder disfrutar de los juegos** que apadrina la propia multinacional nipona (ya os dimos una pequeña reseña hace un par de números).

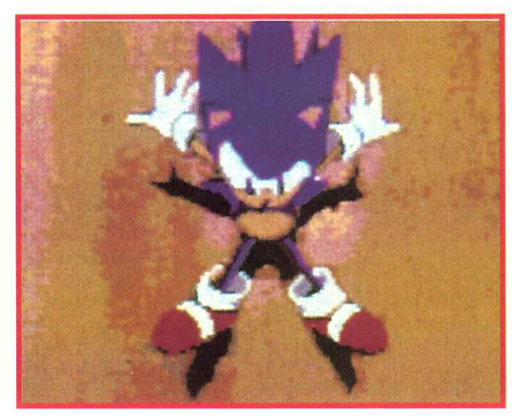
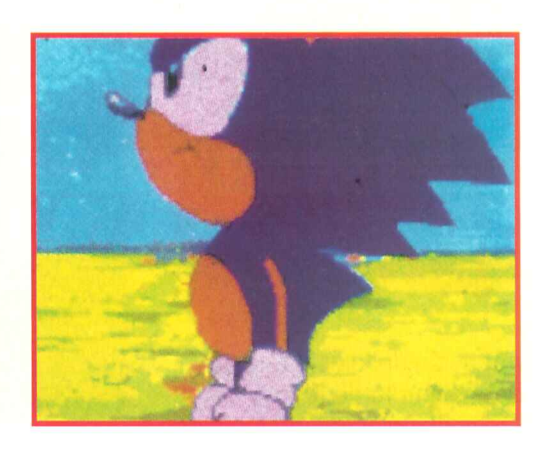
Voy a abundar en aquella información y paso a contaros cuáles van a ser los títulos definitivos. Super Mario protagonizará dos juegos: **Hotel Mario y Super Mario's Wacky World.** El primero es un arcade en el que Bowser rapta a Yoshi y toma poder de todos los hoteles del Reino del Champiñón. En el segundo, el bigotudo fontanero deberá atravesar 6 mundos antes de poder llegar a la princesa ¿os suena?. La leyenda de Zelda contará con dos títulos: **Zelda: World of Gamelon, y Link: The Faces of Evil.** Todos estos juegos disfrutarán de los espectaculares gráficos y del sonido digital que sólo el CDI es capaz de ofrecer. Hasta finales de año no llegarán









aún no han descubierto esas anunciadas voces digitalizadas). Además habrá **viajes en el tiempo, más y mejores enemigos, nuevos jefes de fin de fase** y más sorpresas que os iré desvelando en exclusiva. Pero para que vayáis habriendo boca, **aquí os muestro unas cuantas pantallas** que he conseguido jugándome la piel y moviendo hilos por todo el planeta. ¡Eso para que luego os quejéis!

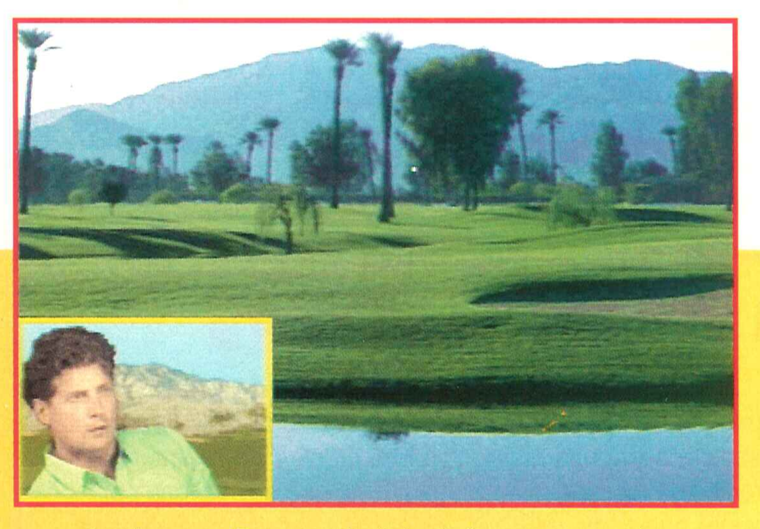
Y no dejamos el "dichoso" **Mega CD,** porque, en otro alarde de habilidad suprema, han llegado a mis manos unas cuantas pantallas "calentitas" (por su novedad, pedazos de mal pensados) del **Thunderhawk,** que, como deberíais saber, se trata de un auténtico juegazo que apareció para Amiga allá por el mes de Diciembre del año pasado. La mina de oro en forma de compañia llamada **Core** (Jaguar, Wonder Dog, Chuck Rock 2...) se ha encargado de realizar la conversión de su propio juego. Se espera que el lanzamiento se produzca a pricipios de Septiembre. ¿Se adelantará? ¿Se retrasará? No os preocupéis, vosotros seréis los primeros en saberlo...

Y para terminar con este formato, corren rumores de que en Japón está a punto de salir para **Mega CD** un juego que quizás alguno de vosotros conoceréis y que se llama **Street Fighter 2** ¿os suena de algo?

¿QUE PASA CON EL CD ROM DE NINTENDO?

Pues pasa que, de momento, **no pasa nada.** Os aclaro el tema. Han aparecido **varios artículos en Japón donde se asegura que Nintendo no está muy concentrada en el proyecto del CD ROM.** ¿Por qué? Pues por la sencilla razón de que actualmente la compañia **se encuentra en espera de calibrar los resultados técnicos y comerciales del Super Chip FX,** antes de entrar en historias más complicadas y ¡qué diablos! **mucho más costosas.**

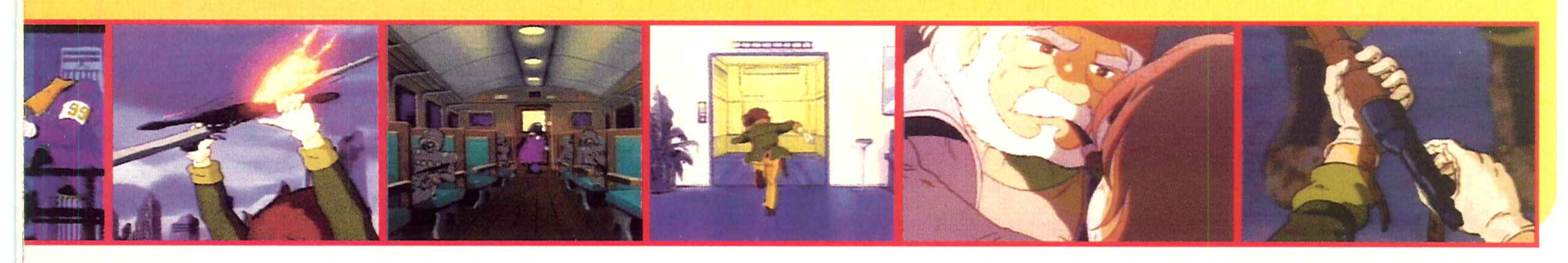
Por otro lado, la inminente




a nuestros hogares. Pero para ir abriendo boca, os voy a dar unas cuantas reseñas sobre los tres títulos que más me han impactado de cuantos he cargado en mi CDI. En primer lugar, y por sus aspectos gráficos, **Escape from Cybercity**, un i-n-c-r-e-i-b-l-e juego repleto de animaciones japonesas provenientes los animes japoneses Galaxy Express 999 y Adieu Galaxy Express. Estas dos películas fueron producidas por Toei Animation, la compañía que creó el Dragon Ball ZZ, o sea que si eres un amante de Sen Goku, Akira y demás, disfrutarás de lo lindo.

En segundo lugar, y esta vez por su electrizante sonido, tengo que destacar **Mystic Midway,** el más tenebroso y espectacular juego de tiro jamás visto, y, sobre todo, oído. Por último destacar el que más asombro me ha causado, **The Palm Springs Open**, un simulador de golf inundado de recreaciones gráficasque sorprenderán a cualquiera que crea que lo ha visto todo en cuanto a calidad de imagen.

En fin, que si los personajes de Nintendo aprovechan al máximo las cualidades del hardware de Philips Interactive Media, ¿quién podrá resistirse a disfrutar de las novedades CDI - Nintendo?



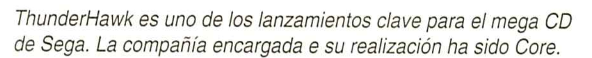











ThunderHawk es uno de los lanzamientos clave para el mega CD de Sega. La compañía encargada e su realización ha sido Core.

Y a la vista de las imágenes no es de estrañar que se hayan puesto tantas espectativas en este título. ¡Es una pasada!

aparición del alucinante **3DO** será el punto de referencia para las posibles mejoras o cambios en el CD. Además, los más enterados, -entre los cuales me incluyo, naturalmente-, opinamos que **el retraso en el lanzamiento también se debe a que Nintendo no quiere correr riesgos innecesarios y está preparando muchos y variados títulos para arropara la salida del aparato en cuestión.** Ya véis, uno que está puesto en el tema.

Y ya que he nombrado el revolucionario 3DO, vamos con buenas noticias.

No os creais que este nuevo sistema va a aparecer sin un extensa lista de programas.

Ya hay más de **150 licencias** para distribuir títulos. Y un montón de compañías andan detrás del tema. A saber: **Namco, Ocean, Psygnosis, Interplay, Virgin, Argonaut** (creadores de Starwing), **Core, EA, Microprose** y un larguísimo etcétera. Casi nada.

Finalicemos con más alegría (y olé). Está previsto que en verano, **NEC** saque al mercado (japonés,claro) su requeteanunciado **sistema de 32 bits** con tres juegos por bandera: **un juego de role, un "shooter", y un juego de acción.** ¡Vamos, para que haya de todo! Espero que tenga la calidad que tanto pregonan sus creadores a los cutro vientos.

Como es de recibo, muy pronto veréis los primeros flashes de esta supuesta maravilla en estas mismas páginas de Game Masters.

No, no. No es necesario que me déis las gracias. Ya me las doy yo sólo.

M.A.D.

EL BUZÓN DE LOS GAME MASTERS

Antes de nada quiero agradecer los impagables esfuerzos que han realizado dos lectores para conseguyir sorprender a los Game Masters con sus trabajos (y os prometo que casi lo han conseguido).

En primer lugar al señor **Berengena**, de Gerona por su **estrafalario "rap"**. No te preocupes. Ya me he puesto en contacto con Virgin para el próximo lanzamiento de tu maqueta (¿?). En segundo lugar a **Chus Samper**, de Barcelona por su laborioso **amago de reportaje del Batman Returns de Super NES.** De aquí al Pulitzer , amigo.

Ah! las direcciones que me envías, querido **Tony Conde** son correctas, y me vendrán muy bien, porque he perdido mi agenda y he de volver dentro de poco a Japón.

Estimado, -tú también-, Angel Apples. **El Mega CD 2 es técnicamente igual al Mega CD**, eso de momento. Y no te sulfures, el sistema SRAM incluye el chip para grabar partidas dentro del propio CD-ROM de Super NES. y por tanto las partidas se grabarán en la memoria RAM, y no necesitará ninguna tarjeta tipo Neo Geo . Y en cuanto a los precios de los juegos de Mega CD, te diré que tengas por seguro que serán más baratos que los cartuchos. Saludos a Talavera.

Siguiente. **Jack** o cómo te llames, la Mega CD **llegará a España en Septiembre y costará unas 30.000 pts aproximadamente.**

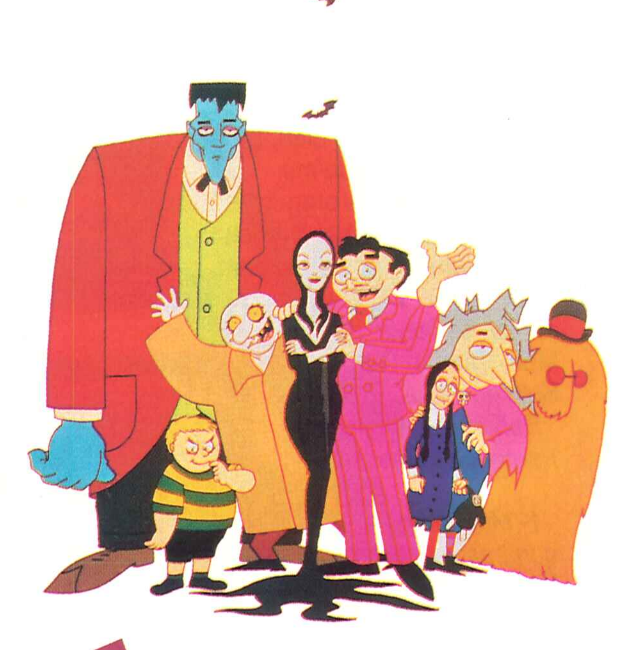
Martín Gonzalez, supongo que serás primo del jugador de Osasuna, pero estás un poco perdido en este tema. El **StarWing** no es, ni de lejos, el juego definitivo de Super NES, y en cuanto a lo de aumentar su capacidad, ya has visto lo que ha sucedido con el Super Chip FX. Saludos al monstruo del Lega-nes. Y ya vale por hoy. Hasta la próxima.

By the way. Ya sabéis que si queréis escribir a esta sección: Hobby Press. Hobby Consolas. C/ De los Cirtuelos Nº4. 28700 SanSebastián de los Reyes. Madrid. "Game Masters".

ESTA FAMILIA, COMO TÚ, ESTÁ LOCA POR ENTRAR EN ACCIÓN.



Y la verdad es que se lo hemos puesto fácil. Porque este mes hemos preparado una revista a tope de acción en la que, hasta los más locos, tienen garantizada la diversión. Así que ya sabes, ponte las pilas y haz como la familia Addams: ¡Entra en Acción! Te sorprenderás.



NINTENDO ACCIÓN. ÚNICOS POR TODO.

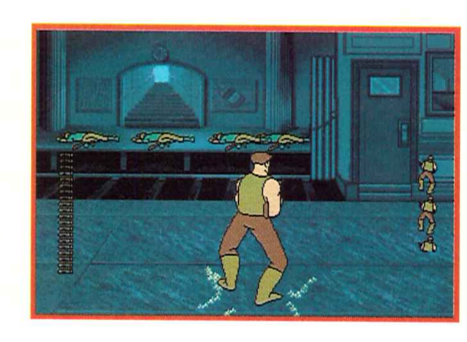


TELÉFONO ROJO



¡Hey, consolegas! ¿Qué tal andamos? Aquí me tenéis una vez más dispuesto a resolver todas las dudas que os hayan surgido a lo largo de este mes. Y como podéis ver en la imagen, han sido muchas. Mi despacho está repleto de sobres, cartas, juegos y cables, y la señora de la limpieza está un poco mosqueada conmigo. Pero bueno, como tiene un buen sentido del humor, en seguida consigo que alegre esa cara. Así que no os preocupéis y seguid mandando vuestras cartas a:
HOBBY CONSOLAS
HOBBY PRESS S.A.
C/ de los Ciruelos, Nº4
28700 San Sebastián de los Reyes. MADRID.
Indicando en una esquina: TELÉFONO ROJO.

Juegos de Rol



Hola Yen ¿Qué tal andamos? A ver si puedes contestarme estas preguntillas, anda. **1-** ¿Van a salir Space Ace, Guy Spy y Alone in the Dark en Super Nintendo? **2-** ¿Van a sacar alguna aventura gráfica para Super Nintendo? **3-** Cítame alguno de los mejores juegos de Rol para esta consola.

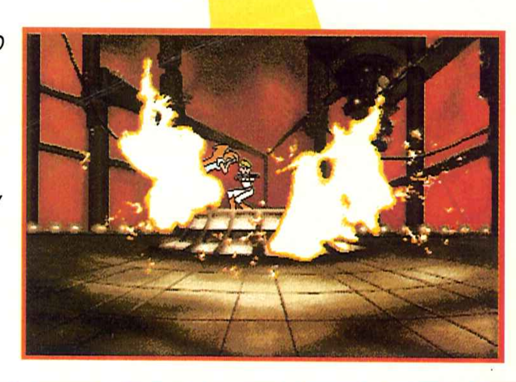
Jordi Supernes
Crevillente (Alicante)

Jordi, ¿cómo?, ¿Supernes?, ¿no tendrás nada que ver con un tal Supermix? Vaya, vaya con los nombres que os ponéis. Pues nada, Supernes, ahí van tus respuestas.

***1-** Algo hay pensado, amigo Jordi, lo que pasa es que a lo mejor te llevas la sorpresa de que no es para cartucho, sino para... CD Rom. ¿Contento? Pues espera a verlos.*

***2-** De momento no. Ni Sierra ni Lucas me han comentado nada acerca de sus planes de convertir aventuras para la Super. Sé, como tú, supongo, que ya hay cosas para el Mega CD, y muy interesantes. Pero dudo que se puedan ver esas proezas en un cartucho.*

***3-** Toma nota: Legend Of Zelda, Might & Magic 1, 2, y 3, Shadowrun, una aventura al estilo Movie -¿recuerdas?-, Dragon Ball Z -el primero, el de 8 megas- aunque está completamente en chinaka, Dragon Quest -o Dragon Warrior- que está haciendo furor en Japón, Soul Blazer -Soul Blader para los nipones, y Lagoon, otra serie basada en Zelda, de gran calidad.*



Una de Goku



Hola Yen, ¿cómo estás? Supongo que bien. En fin, quiero que me respondas a estas preguntas: **1-** ¿Cuándo saldrá el Dragon Ball en versión española para Super NES? **2-** ¿Cuál de estos juegos es mejor: Joe & Mac, Batman Returns o Solo en Casa?

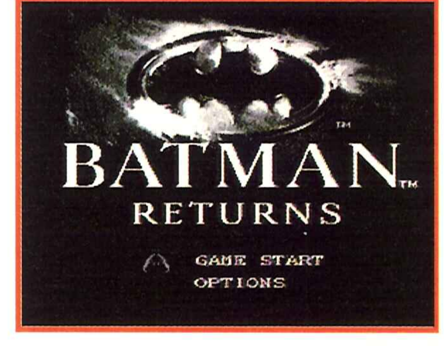
Rubén Rubio Iglesias Fernández (Madrid).



***1-** Mucho me temo que hasta que las ranas luzcan bigote, no podremos disfrutar de una versión española de las aventuras de Goku & Company.*

***2-** Por este orden : Batman Returns, Joe & Mac y, al final, final, Solo en Casa.*

Un amante del Volley



¿Qué tal Yen? ¿Cómo te va? Espero que no te agobies mucho con las preguntas que voy a hacerte. Ah!, se me olvidaba. Tengo una SuperNes y unos cuantos juegos. Bueno, ahí van las dudas: **1-** ¿Cuándo va a salir algún juego de Volley Ball para la Super Nintendo? **2-** ¿Cuándo saldrá el Batman Returns de Super Nes y cuántos megas tendrá? **3-** ¿De qué va el Mortal Kombat? ¿Es aconsejable? **4-** ¿Cuál de estos juegos me aconsejas (de mejor a peor): Axelay, Best of the Best, StarWing, Batman Returns, Rival Turf 2, Terminator 2, California Games, Parodius, Magic Sword y PGA Tour Golf?

Gracias y adiós. Vuestra revista es la mejor de todas.

Alberto Gonell Pardillo
(Barcelona)

Bien, Alberto, voy a tratar de ser todo lo breve y claro posible. Así que menos charla y al grano.

***1-** Ya existen buenos juegos de Volley para la Super. Me viene a la cabeza uno de nombre Super Volley II, que anda circulando por los países del Sol Naciente de la mano de la compañía Video System. Se trata de una pieza súper jugable, puntuada en revistas del otro lado del planeta con 8´s y 9´s. Su mejor virtud: el modo dos jugadores.*



***2-** Pronto, quizá para después del verano. Megas: 8.*

***3-** Mortal Kombat es toda una pasada a lo Street Fighter II, que está en manos de Acclaim y que vendrá equipado con 16 megas, gráficos completamente digitalizados y, alucina, súper chip FX. La cosa es simple: va de golpes, tortas, llaves y mucha violencia. Aconsejable al 100%, sólo que quizá sea demasiado violento.*

***4-** Estos son los mejores: StarWing, Batman Returns, Axelay, Parodius, Rival Turf 2 y Best of the Best. Los demás no merecen el honor de ser citados junto a juegos de tanta categoría.*

Rectificar es de sabios

Hola Yen, ¿qué tal estás? Espero que bien. Tengo una Super Nintendo y te quería hacer un par de preguntas: **1-** En la revista número 19 salía un truco que decía que si lo hacías bien podías escoger a Balrog, Vega, etc... ¿Es cierto? ¿Si es así, me lo podrías especificar mejor? **2-** ¿Cuál es el mejor juego de lucha de Super Nintendo, a parte del Street Figther II, que haya salido en España? ¿Saldrá otro mejor?.

Daniel Manzano Vargas (Barcelona).

***1-** No le des más vueltas, no es que tú lo hagas mal, es que no existe tal truco.*

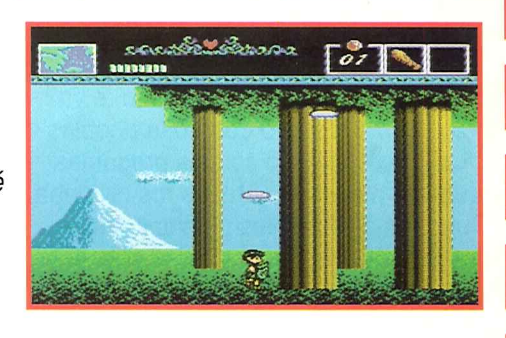
Tendréis que perdonar ese error tan garrafal. Son esas cosas que pasan con las prisas... Pero tranquilos, que no volverá a ocurrir.

***2-** El Final Fight es uno de los mejores juegos de lucha que han salido para la Super NES en España. Aunque se esperan lanzamientos tan espectaculares como el Fatal Fury o el Final Fight II, por lo que hemos visto ninguno superará a esta maravilla de Capcom.*

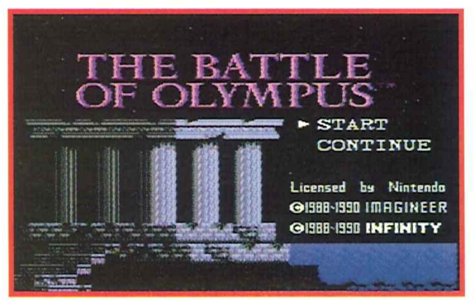


TELÉFONO ROJO

El poder de los dioses



Hola, ¿qué tal Yen? Quiero hacerte un pequeño interrogatorio. **1-** ¿Van a salir para Mega Drive los juegos Best of The Best, Fatal Fury II y las máquinas recreativas Aereo Figthers y Knight of the Round, en la que intervienen Arthur, Perceval y Lancelot. **2-** ¿Por qué hay tantas diferencias entre el cartucho de Crude Dude y la máquina del mismo juego Crude Buster? **3-** ¿Cuál de estos juegos es mejor: Desert Strike, Fatal Fury, Street Figther II, Street of Rage, Mortal Combat o Shadow of the Best? **4-** ¿Cómo puedo conseguir el poder del salto en el juego de NES Battle of Olimpus?
Fermín Robles Rodriguez (Madrid).



1- Con respecto al Best of the Best, te puedo asegurar que no va a salir porque Loricien no trabaja nunca con Sega. El tema del Fatal Fury II es una cuestión de lógica. Si acaba de salir el de Neo Geo, no puedes esperar que en dos días esté en la calle otra versión. De las recreativas, por el momento, nada de nada.

2- No puedes esperar un conversión perfecta de recrativa a consola. Hay cosas que la consola no puede realizar, y de ahí las diferencias.

3- Para empezar, el Mortal Combat va a salir para Super Nintendo, pero por el momento no para Megadrive. Por lo que hasta ahora he visto, el Street Figther II es el mejor juego de lucha, seguido del fatal Fury y, por último del Street of Rage. Tanto el Desert Strike como el Shadow of the Best son dos grandes juegos, pero de características muy distintas a los anteriores. Yo me quedaría con Shadow of the Best.

4- Me has tocado la fibra sensible, pues es uno de mis juegos preferidos. La solución pasa por encontrar al dios Hermes en los bosques del Peloponeso, quien te entregará las sandalias que te permiten saltar más e, incluso, pegarte al techo. Cuando llegues al templo, un mensajero te avisará de que Hermes está con Zeus. Si entonces vuelves al templo de Zeus en Arcadia, lograrás las ansiadas sandalias.

La 16 bits



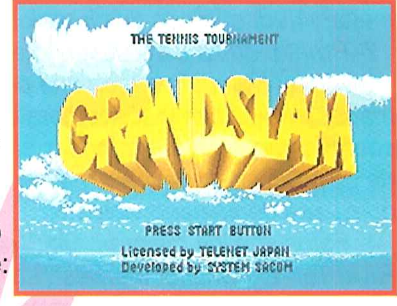
Hola Yen, ¿qué tal? Verás, voy a comprarme una Super Nintendo y me gustaría que me resolvieras algunas dudas. **1-** ¿Cuándo saldrá el Art of Figthing para S.N.? ¿Cuántos megas va a tener?¿Tendrá la misma jugabilidad que en la Neo Geo? **2-** ¿Qué juego es mejor: Bola de Dragón Z o el Art of Figthing? ¿Qué es lo bueno y lo malo de estos dos juegos?.
Gabriel Diaz Vallejo (Granada)

1- Por el momento, no hay nada sobre la conversión de este juego para la 16 bits de Nintendo. Sobre los megas, te diré que lo máximo que acepta la S.N son 16, así que hazte una idea.

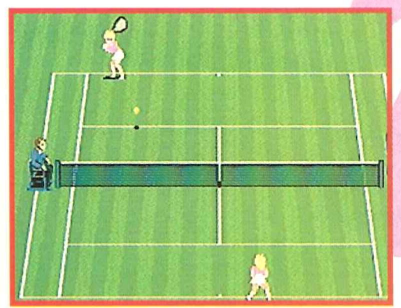
2- Ninguno de los dos está disponible para S.N española. El Art of Figthing no ha salido y el Dragon Ball es japonés. ¿Cuál es mejor, la Super Famicom o la Neo Geo? Claro, que si te gusta mucho Goku...



Un deportista nato



Hola Yen, soy una megadrivero muy dicharachero que lee cada mes Hobby Consolas. A ver si puedes resolver unas dudillas que tengo: **1-** Me quiero comprar un juego de deporte y no sé por cual decidirme: el Tennis Grand Slam o el Eupropean Club Soccer. ¿Me podrías recomendar uno? **2-** ¿Cuál es mejor, el Grand Slam o el Andre Agassi Tennis? **3-** El juego de fútbol Tecmo Cup Soccer, ¿cómo es exactamente? ¿Puedes dominar al jugador y marcar goles o sólo eres el entrenador y quien elige las diferentes opciones. **4-** El Street Figther de Mega Drive, ¿crees que va a superar al Fatal Fury?
Oscar Vidal Vidal (Barcelona).



1- El Grand Slam es mejor. Pero si te gusta el fútbol, tienes el Ultimate Soccer o el Super Kick Off.

2- El Agassi es superior en cuanto a la animación de los jugadores. Pero el Grand Slam es más jugable.

3- Dominas a los jugadores, metes gol y eres el entrenador. Sólo que, por ejemplo, tú no regateas exactamente, sino que seleccionas la opción regate y, dependiendo de la puntuación en regate de tu jugador y de la aptitud defensiva del rival, lograrás o no tu objetivo. Igual pasa a la hora de centrar o disparar.

4- Teniendo en cuenta el número de megas (16 del S.F. por 12 del F.F.) y los rumores oídos, es lo más probable.

A vueltas con el Street Fighter II



Hola Yen, tengo una Mega Drive y me gustaría que me aclarases unas dudas: **1-** ¿Me podrías decir algo sobre el Capitán América & The Avengers? **2-** ¿Cómo se juega al Tecmo Soccer? ¿Es divertido? **3-** ¿El Street Fighter II para Mega Drive será igual de malo que Fatal Fury o tan bueno como el de Super Nintendo? **4-** ¿Cuál de estos juegos comprarías primero: Street Fighter II, Tiny Toon o Tecmo Soccer? **5-** ¿Sacarán Tom & Jerry y Asterix en Mega Drive? Se despide éste, que lo es, un fan de Hobby Consolas.

Daniel García Gómez
(Pozuelo de Alarcón)



Lamento no estar de acuerdo con alguna de tus opiniones y espero que lo que vas a leer sirva para resolver todas tus dudas.

***1-** No ha sido nada espectacular lo del Capitán América. Excepto el título y algunas cosillas más, este juego no se sale de los esquemas de lucha a scroll horizontal y muñecos pequeños que pudiste vivir en Alien Storm o que este mes podrás ver en el genial Mazin Saga.*

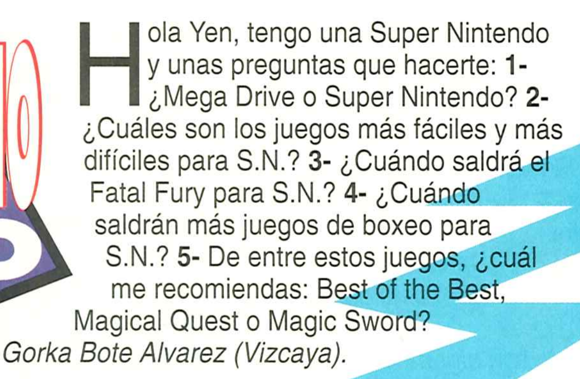
***2-** Tecmo Cup Soccer es la versión consola de la veterana y ya clásica serie de dibus «Campeones». Si te gustó la serie, el cartucho te convencerá por completo, porque tiene básicamente las mismas animaciones, se mueve en los mismos esquemas y, además, permite jugar al fútbol de una forma distinta. Sí, es muy divertido.*



***3-** Fatal Fury no es malo en absoluto. De hecho, y a jucio de la redacción de Hobby Consolas, el cartucho de Sega es de lo mejorcito que se ha visto por estos lares. Si tienes en cuenta que Street Fighter tendrá 16 megas y una técnica mucho más precisa que la del Fatal, imagínate si será bueno.*

***4-** Vale el orden que has puesto en la pregunta planteada.*

***5-** Sí, Asterix primero y Tom & Jerry después. Y yo de ti no me perdería lo de Asterix.*



El Cerebro de la bestia

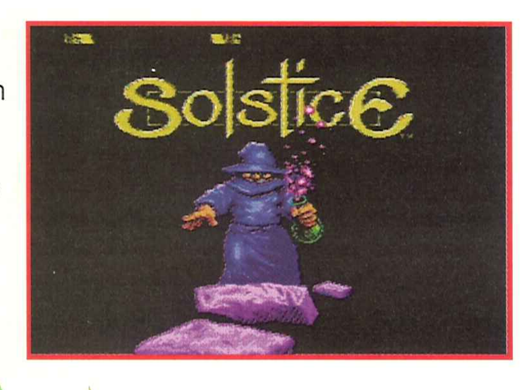
Hola Yen, tengo una Super Nintendo y unas preguntas que hacerte: **1-** ¿Mega Drive o Super Nintendo? **2-** ¿Cuáles son los juegos más fáciles y más difíciles para S.N.? **3-** ¿Cuándo saldrá el Fatal Fury para S.N.? **4-** ¿Cuándo saldrán más juegos de boxeo para S.N.? **5-** De entre estos juegos, ¿cuál me recomiendas: Best of the Best, Magical Quest o Magic Sword?
Gorka Bote Alvarez (Vizcaya).

1- Siempre contestaré lo mismo a esta pregunta: depende de tus gustos. Lo importante son los juegos, y ambas consolas tienen buenos juegos hasta hartar.
2- De entre los más difíciles recuerdo el Robocop 3, The Prince of Persia, Super Aleste, Probotector y Whirlo. Y de los fáciles, Strike Gunner, Magical Quest y Batlle Clash.
3- No tardará mucho, posiblemente en el verano lo tendrás en las páginas de esta revista.
4- Por el momento, en nuestro pais no hay muchos juegos de boxeo, y tampoco parece que vaya a llegar ninguno a corto plazo.
5- Magical Quest, Best of the Best y Magic Sword, por este orden.



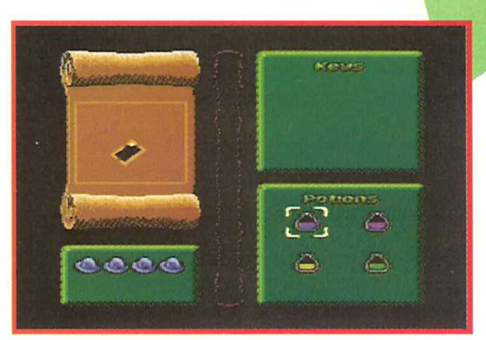
Cuestión de adaptadores

Hola Yen, soy un lector ocasional (aunque me voy a convertir en un ávido lector a partir de ahora), al que le ha surgido un problemilla. **1-**Tengo el dificilillo Solstice de la Nintendo 8 bits y debido a lo chungo que es no consigo sacar nada en claro. Tengo entendido que hay un truco para conseguir vidas infinitas y para rellenar las pócimas. A ver si me lo puedes decir. **2-** ¿Se puede hacer algo para adaptar los juegos españoles a una Nintendo 8 bits americana?
Xavi Ekhout (Madrid)



1- Ahí va el truquito que tanta falta te hace para completar este estupendo juego. Durante la aventura, cuando estés en la subpantalla, pulsa B, start, start, B, B, start, start, B, B, start, start, start, B, start, B, B, B, start, start, start, B, start, B, start, B, start, start, B, start, start, B, B, start, B y start.

2- Sí, y no es difícil. Puedes comprar un Pro Action Replay y, moviendo la pestaña, adaptar los dos sistemas.



Con vistas al futuro

Hola Yen, tengo una Super Nintendo y unas cuantas dudas: **1-** ¿Cuándo llegarán a España el Pang, Bubsy the Bobcat, Dragon Ball Z (16 megas), Super Castelvania V y Ranma 1/2. **2-** ¿Cuándo llegará aquí el ND (CD de Super Nintendo)? ¿Cuánto valdrán sus juegos? ¿Es mejor o peor que el de Mega Drive?
Topo (Zamora).

1- El Pang entre septiembre y octubre. Bubsy en septiembre. Dragon Ball y Ranma 1/2 nunca; y del Castelvania V no se sabe nada... todavía.
2- Estará aquí hacia el 94 y no creo que valgan más que un cartucho normal. En cuanto a la calidad, es cuestión de gustos.



Transformando que es gerundio

¿Qué hay Yen? Te felicito porque eres un consolega de oro puro. No te voy a preguntar 9.999 preguntas, sólo una: ¿Sacarán algún transformador para Super Nintendo, en el que sirvan los juegos de la Nes para la Super Nes? ¿Cuándo? ¿Y su precio aproximado? Gracias.
Un consolega anónimo (Madrid)

Cuando parecía que era imposible conseguirlo, la empresa Hornby ha sacado un prototipo de adaptador que permite cargar los juegos de Nes en la Super Nintendo. Para ello, utiliza dos salidas: una para el cartucho de Nes que quieras cargar y otra para poner uno de Super Nintendo que sirva de "puente" entre el cartucho de 8 bits y la consola. Vuelvo a insistir en que es sólo un prototipo y que todavía no está segura su comercialización, por lo que no creo que lo podáis encontrar en las tiendas, al menos por el momento.

Es la hora de jugar ....
al Tetris, al Super Mario o al Zelda en cualquier parte...

NUEVO EN ESPAÑA

TUS JUEGOS FAVORITOS ¡¡EN RELOJ!!

¡Pídenoslo, y te lo enviaremos por correo HOY MISMO!

¡AYUDA A LINK A MATAR AL DRAGON DE LA GRUTA!

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

Hora, despertador y juego Zelda (4 niveles y 4 grutas diferentes). Incorpora 9 sonidos distintos, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

!PON A PRUEBA TU COCO!

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

Hora, y juego Tetris (varios niveles de dificultad). Incorpora 8 sonidos diferentes, marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

Hora, despertador y juego Super Mario Bros. (4 niveles). Incorpora 13 sonidos diferentes, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación, instrucciones en castellano y pila.

¡RESCATA A LA PRINCESA!

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST,S.L. C/ De los Ciruelos 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid)

Deseo recibir sin cargo adicional de envío (marca con una X el modelo de reloj que desees):

- ☐ Reloj Tetris................................P.V.P. 3.950 ptas.
- ☐ Reloj Super Mario Bros .............P.V.P. 3.950 ptas.
- ☐ Reloj Zelda ...............................P.V.P. 3.950 ptas.

HC

NOMBRE.......................................APELLIDOS...
DOMICILIO..LOCALIDAD...........................
PROVINCIA..............................CODIGO POSTAL......................TELEFONO...................

Forma de pago:

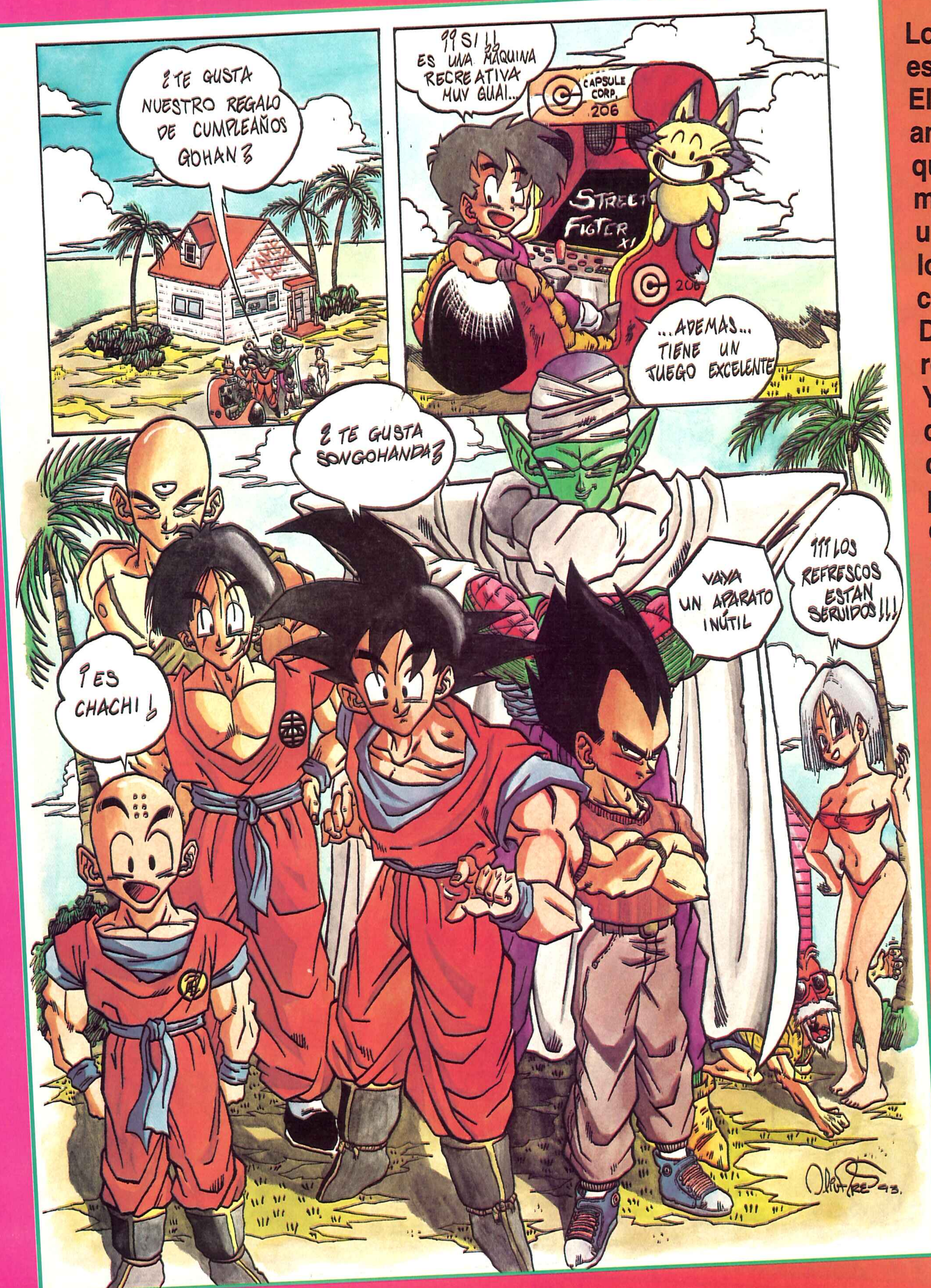
- ☐ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
- ☐ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº.............................
- ☐ Contra reembolso
- ☐ Tarjeta de crédito VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Fecha de caducidad de la tarjeta..
Titular de la tarjeta (si es distinto)......................................

Fecha y firma:

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72

GANADORES DEL CONCURSO
DRAGON BALL



Lo prometido es deuda. El mes pasado anunciamos que os mostraríamos una selección de los mejores cómics de Dragon Ball recibidos. Y para que veáis que cumplimos con nuestra palabra, aquí está el primero de ellos que, como podréis comprobar, es totalmente alucinante. El autor es Carlos Javier Olivares Sánchez de Madrid a quien en nombre de todos le damos nuestra más sincera enhorabuena.

El mes que viene, más.


¡PIC!
¡POF, PAF!
UNOS MINUTOS DESPUES
¡PAF!
¡PUF!
¡PAF!
¡PIC!
ES TIPO ARCADE...
¿CONQUE DE ARCADE,? QUE BIEN,,,
¡YO SOY EL DE LA PATADA Y ME TENGO QUE CARGAR AL OTRO, Y PARA ELLO DISPONGO DE UNA BARRA DE ENERGÍA!
48000
96
KOU
VAMOS VAMOS
¡¡¡CASI NO TIENES ENERGÍA!!!
TE VAN A MATAR
¡PAM!
¡CRAS!
¡PERO DALE ASÍ!
¡CRAS!
¡¡PEGA, PEGA!!
¡AHORA VERAS...!
...
¡POM!
¡SCRAC!
¡¡APARTATE SONGOHANDA QUE TODAVÍA ESTA VIVO!!


¡BOOM...!
¡UF...!
¿ESTARÁ MUERTO?
¡¡E... ESTÁN LOCOS!!
!!
¡MERF!
¡DESDE QUE ACABARON CON FREZEER HACE QUE NO LUCHAN UN MONTON DE TIEMPO Y SE HAN VUELTOS LOCOS CUANDO VEN ALGO DE VIOLENCIA! ¡¡HASTA EN UN VIDEOJUEGO!!
¡JO!
¿NOS HEMOS DEJADO LLEVAR?
¡CASI MATO A GOHAN!
¡NOS MIRAN CON MUY MALOS OJOS...!
¡¡BRAVO HOBBY CONSOLAS!!
93

¡NUNCA UNOS NÚMEROS ATRASADOS ESTUVIERON TAN AL DÍA!

Te presentamos la selección más alucinante de trucos y mapas de la historia.

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
A.P.B	Lynx	13
Addams Family	Super Nintendo	18
Addams Family	Game Boy	12, 15
Addams Family	Super Nintendo	16, 20
Adventures of Lolo	N.E.S.	7
Adventures of Lolo 2	N.E.S.	2
After Burner	Master System II	1, 4
After Burner 2	Mega Drive	1, 2, 9
Alex Kidd in Miracle World	Master System II	8
Aliens 3	Master System II	19
Alisia Dragoon	Mega Drive	14
Altered Beast	Master System II	1
Altered Beast	Mega Drive	2
Arnold Palmer Golf	Mega Drive	7, 11
Arnold Palmer Tournament Golf	Mega Drive	1, 3, 15
Astérix	Master System II	11, 12, 16
Axelay	Super Nintendo	19
Aztec Adventure	Master System II	1
Bad Dudes	N.E.S.	1, 10
Bart Vs the Space Mutants	Mega Drive	15
Bart Vs the Space Mutants-Rack	N.E.S.	7
Batman	Game Boy	1
Batman	N.E.S.	17
Battle of Olympus	N.E.S.	3
Battle Squadron	Mega Drive	18
Battletoads	Game Boy	14
Battletoads	N.E.S.	17
Bill and Ted excellent adventu	Game Boy	19
Bionic Commando	N.E.S.	14
Black Belt	Master System II	10
Blazing Lazers	Turbo Grafx	11
Blue Lightning	Lynx	2
Blue Shadow	N.E.S.	16
Bomber Man	Turbo Grafx	17
Bomber Raid	Master System II	1
Bonanza Brothers	Master System II	8
Boulder Dash	Game Boy	17
Boxxle	Game Boy	20
Bubble Bobble	N.E.S.	1,5
Bubble Bobble	Game Boy	3,6, 18
Bubble Bobble	Master System II	9,10,14
Bugs Bunny	Game Boy	2,4
Bugs Bunny's Crazy Castle	Game Boy	16
Bulls Vs Lakers and the NBA	Mega Drive	20
Burai Fighter	N.E.S.	5
Burai-Fighter Deluxe	Game Boy	2, 9,20
Burning Force	Mega Drive	9,12
Buster Douglas Boxing	Mega Drive	9
Captain Planet	N.E.S.	13
Captain Skyhawk	N.E.S.	3,11
Carmen Sandiego	Mega Drive	12
Castle of Illusion	Master System II	16
Castlevania	Game Boy	5,10,11
Castlevania 2: Simon's Quest	N.E.S.	3, 12
Centurion Defender of Roma	Mega Drive	2,5
Chase H.Q.	Game Boy	4
Chip's Challenge	Lynx	3,5,11
Choplifter	Master System II	1,17
Chuck Rock	Game Gear	20
Choplifter 2	Game Boy	4,8
Columns	Mega Drive	14
Cyberball	Mega Drive	2,3
Darble Madness	Mega Drive	18
Darius Twin	Super Nintendo	18
David Robinson's Supreme Court	Mega Drive	14
Dead Angle	Master System II	9
Decapattack	Mega Drive	10, 11
Dentro del Laberinto	Master System II	4
Desafío Total	N.E.S.	3
Desert Strike	Mega Drive	14, 19
Devil's Crush	Turbo Grafx	10, 13
Dick Tracy	N.E.S.	3
Dinablaster	Game Boy	5
Double Dragon	Master System II	1
Double Dragon 2	N.E.S.	1,3
Dragon Crystal	Game Gear	5
Dragon Spirit	Turbo Grafx	16
Dragon's Lair	Super Nintendo	17
Duck Hunt	N.E.S.	8
Duck Tales	N.E.S.	1,5
Ea Hockey	Mega Drive	4, 6, 18
Electrocop	Lynx	1, 13
Enduro Racer	Master System II	1
Evander Holyfield's Real Deal	Mega Drive	19
Exhaust Heat	Super Nintendo	20
F-1 Race	Game Boy	12

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
F-Zero	Super Nintendo	14
Factory Panic	Game Gear	12
Fantasía	Mega Drive	4, 15
Final Fight	Super Nintendo	17
Flinstones,the	Master System II	13
Forgotten Worlds	Mega Drive	1
Fortress of Fear	Game Boy	11, 17
Gain Ground	Master System II	1
Gain Ground	Mega Drive	13
Galaxy Force	Master System II	19
Gargoyle's Quest	Game Boy	1, 4, 6, 7, 12
Gates of Zendocon	Lynx	4, 9
Gauntlet	N.E.S.	18
Gauntlet	Lynx	3
Gauntlet	Master System II	4
Gauntlet 2	Game Boy	18
Gauntlet 2	N.E.S.	11
Ghost'n Goblins	N.E.S.	17
Ghostbusters	Mega Drive	1
Ghostbusters	Master System II	6, 7
Ghouls'n Ghosts	Mega Drive	1, 8
Ghouls'n Ghosts	Master System II	14
Goal	N.E.S.	2
Godzilla	Game Boy	15, 17
Golden Axe	Master System II	1, 18
Golden Axe	Mega Drive	3, 4, 6
Golden Axe 2	Mega Drive	9, 12, 16
Golden Space	Mega Drive	2
Golf	Game Boy	3
Goonies 2	N.E.S.	2, 15, 18
Gp Monaco	Mega Drive	1
Gradius	Super Nintendo	19
Gradius 3	Super Nintendo	20
Gremlins 2	N.E.S.	3, 14
Guerrilla War	N.E.S.	11
Gynoug	Mega Drive	10, 17
Hang-On	Master System II	6
Hard Driving	Lynx	8
Hellfire	Mega Drive	13
Herzog Zwei	Mega Drive	12
Hook	Game Boy	19
Hunt for Red October	Game Boy	6, 11
Ikari Warriors	N.E.S.	2, 4
Impossamole	Turbo Grafx	19
Indiana Jones	Master System II	19
Inmortal,The	Mega Drive	20
Ironsword	N.E.S.	8
Ironsword:Wizard & Warriors 2	N.E.S.	4, 6
Isolated Warrior	N.E.S.	4
J.j and Jeff	Turbo Grafx	16
Jackie Chan's Action Kung Fu	N.E.S.	10, 17
James Pond	Mega Drive	3
John Madden American Football	Mega Drive	3, 11
Kenseiden	Master System II	8, 11
Kickle Cubicle	N.E.S.	7, 12
Kirby's Dream Land	Game Boy	18, 19
Klax	Mega Drive	12
Last Battle	Mega Drive	4
Legend of Zelda,The	N.E.S.	16
Little Nemo: Dream Master	N.E.S.	10, 18
Lotus Turbo Challenge	Mega Drive	19
Low G Man	N.E.S.	12, 15
Marvel Land	Mega Drive	15
Master of Darkness	Master System II	20
Megaman	Game Boy	9
Megaman 2	N.E.S.	3, 9, 19
Megaman 2	Game Boy	15
Megaman 3	N.E.S.	14, 17
Megaman: Dr. Wilth Revenge	Game Boy	8, 10
Mercenary Force	Game Boy	20
Metroid	N.E.S.	4, 6, 15
Mickey Mouse	Game Gear	3
Mickey Mouse	Game Boy	15
Mickey Mouse Castle of Illu...	Mega Drive	1
Mickey Mousecapade	N.E.S.	4
Might & Magic	Mega Drive	5
Mission Impossible	N.E.S.	13
Moonwalker	Mega Drive	1, 8, 16
Ms. Pac-Man	Lynx	2
My Hero	Master System II	3
Némesis	Game Boy	8, 9
Némesis 2	Game Boy	14
Ninja Gaiden	Master System II	18
Ninja Gaiden	Game Gear	11
Ninja Spirit	Turbo Grafx	13
Nintendo World Cup	Game Boy	17

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
Out Run	Master System II	19
Out Run	Game Gear	6, 10
Out Run	Mega Drive	7, 8
P.O.W.	N.E.S.	12
Pacmania	Master System II	7, 18
Panza Kick Boxing	Turbo Grafx	17
PaperBoy 2	Super Nintendo	18
Parodius	Super Nintendo	19
Pc Kid 2 Bonk's Revenge	Turbo Grafx	9
Pengo	Game Gear	9
Phelios	Mega Drive	16
Pilotwings	Master System II	20
Pin-Bot	N.E.S.	7
Pinball Devil's Crush	Turbo Grafx	7
Pipe Dream	Game Boy	1, 7
Pit Fighter	Mega Drive	14
Populous	Master System II	5, 6, 7
Populous	Mega Drive	20
Power Blade	N.E.S.	8
Power Striker	Master System II	20
Predator 2	Mega Drive	15
Prince of Persia	Game Gear	18
Prince of Persia	Super Nintendo	19
Probotector	Game Boy	19
Probotector	N.E.S.	1
Psichosis	Turbo Grafx	20
Psychic World	Game Gear	3, 8, 11, 18
Punch-Out	N.E.S.	3, 4
Put & Putter	Game Gear	9
Quackshot	Mega Drive	7
R-Type	Master System II	2, 9
R-Type	Game Boy	14
Rad Racer	N.E.S.	1
Rainbow Islands	N.E.S.	8, 15
Rastan	Master System II	1
Regreso al Futuro 2	Master System II	10
Revenge of Shinobi,The	Mega Drive	1
Rival Turf	Super Nintendo	17
Road Rash	Mega Drive	7, 15
Robocod	Mega Drive	8
Robocod:James Pond 2	Mega Drive	10
Robocop	N.E.S.	3, 5, 6, 9, 19
Robocop 2	Game Boy	8
Rolling Thunder 2	Mega Drive	17
Salamander	N.E.S.	9
Scramble Spirits	Master System II	8
Scrapyard Dog	Lynx	8
Shadow Dancer	Mega Drive	1
Shadow of the Beast	Master System II	15, 17
Shadow Warriors	Game Boy	17
Shinobi	Master System II	1, 17
Shinobi	Game Gear	4, 6, 7
Shinobi 2	Game Gear	19
Sim City	Super Nintendo	17
Simpsons,Los	N.E.S.	9, 10
Slider	Game Gear	12
Slime World	Lynx	10, 18
Smash T.V.	Super Nintendo	13, 17
Snake Rattle 'N' Roll'	N.E.S.	7
Snow Bros Jr.	Game Boy	14
Soccer Brawl	Neo Geo	19
Solar Jetman	N.E.S.	1, 6, 7
Solomon's Key	N.E.S.	1
Sonic	Mega Drive	2, 6, 8, 10, 11
Sonic	Master System II	5, 10, 16
Sonic	Game Gear	13, 15
Sonic 2	Game Gear	19
Sonic 2	Mega Drive	17, 19
Sonic 2	Master System II	20
Space Harrier	Master System II	2, 9, 10
Space Harrier	Game Gear	7
Space Harrier	Turbo Grafx	12
Spiderman	N.E.S.	4
Spiderman	Master System II	5
Splatterhouse	Turbo Grafx	10
Star Wars	N.E.S.	14
Street Fighter 2	Super Nintendo	16, 18, 19
Street Gangs	N.E.S.	16
Street of Rage	Mega Drive	15, 18
Street of Rage 2	Mega Drive	19, 20
Strider	Master System II	6
Super Castelvania 4	Super Nintendo	20
Super Ghost'n Ghouls	Super Nintendo	14
Super Hang-On	Mega Drive	2



TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
Super Hunchback	Game Boy	18
Super League	Mega Drive	6
Super Mario 3	N.E.S.	6, 9, 10, 11, 12, 13, 15
Super Mario Kart	Super Nintendo	19
Super Mario Land	Game Boy	5, 7, 9, 10, 16
Super Mario Land 2	Game Boy	19
Super Mario World	Super Nintendo	13, 15, 16, 17
Super Monaco GP	Mega Drive	5, 7
Super Mónaco GP 2	Game Gear	17
Super Probotector	Super Nintendo	15
Super R-Type	Super Nintendo	11, 13
Super Soccer	Super Nintendo	15
Super Spy Hunter	N.E.S.	14
T.M.N.T	Game Boy	1
Taz-Mania	Mega Drive	14, 16
Team Usa Basketball	Mega Drive	16
Tennis	Game Boy	10, 13, 19
Tennis Ace	Master System II	2, 4
Terminator 2	Game Boy	8, 12
Tetris	Game Boy	3
Thunder Force 2	Mega Drive	2
Thunder Force 3	Mega Drive	6, 12
Thunder Force 4	Mega Drive	17, 18, 19
Tiger Heli	N.E.S.	4, 6
Tiger Road	Turbo Grafx	10
Tiny Toons	Game Boy	20
Tortugas Ninja	N.E.S.	4
Tortugas Ninja	Game Boy	7, 12, 13
Tortugas Ninja 2	N.E.S.	20
Tortugas Ninja 4	Super Nintendo	17
Totally Rad	N.E.S.	20
Track & Field 2	N.E.S.	3
Transbot	Master System II	3
Truxton	Mega Drive	1, 17
Turrican	Mega Drive	7, 9
Turrican	Game Boy	16, 20
Vigilante	Master System II	8, 11
Viking Child	Lynx	7
W.W.F	N.E.S.	13
Where is Carmen Sandiego?	Mega Drive	17
Who Frammed Roger Rabbit?	Game Boy	14
Wimbledon	Master System II	20
Wimbledon Tennis	Game Gear	16
Wonder Boy	Game Gear	3, 10
Wonder Boy 3	Master System II	3, 4, 6
Wonder Boy 3	Game Gear	20
Wonder Boy:The Dragon's Trap	Master System II	15
Wonder Dog	Mega Drive	20
World Cup	Game Boy	3, 13
World Cup	N.E.S.	5, 9
World Wrestling	N.E.S.	8
Wwf Superstars	Game Boy	6
Zaxxon 3-D	Master System II	12



Para conseguir los números que necesitas o las tapas para encuadernar Hobby Consolas, llama al telf: (91) 654 84 19 ó al (91) 654 72 18 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h., o bien envía el cupón de números atrasados y tapas que aparece en la solapa de la revista.

La Gran

INTERCAMBIOS

DESEARÍA cambiar el «Ghouls'n Ghost» de Super Nintendo, a ser posible por cualquiera de estos dos: «Tortugas Ninja IV» o «Robocop 3». Preguntar por Jaime. TF:91-6380294.

ME GUSTARÍA cambiar juegos de Super Nintendo. Yo tengo el «Final Fight», y lo cambio por el «Robocop 3». Es un juego muy bueno. Preguntar por Alex. TF:96-6800167.

QUISIERA CAMBIAR dos de estos juegos: «Kid Chamaleon», «Altered Beast» y «California Games» por el «Fatal Fury». Llamar al 952-235403. Preguntar por Raúl.

CAMBIO «Dr. Mario» de Game Boy por el «Tetris» de la misma portátil. Preguntar por Mavi. TF:91-4335081.

CAMBIO el juego «Super Wrestlemania» de Super Nintendo por cualquier otro de esta misma consola. Debéis preguntar por Norberto. TF:958-822741. Llamar a partir de las 6 de la tarde.

CAMBIO un Atari 2600 con la friolera de 125 juegos por una Game Boy, si es posible que incluya algún buen juego. Preguntar por Alberto. TF:94-4164383.

CAMBIO juegos y utilidades para PC. Llamar al 947-214008 y preguntar por David.

CAMBIO juego y consola Master System II por Game Boy y juego. Preguntar por Dani. TF:957-473105. Llamar sábados y domingos por las tardes. A poder ser de Córdoba.

CAMBIO el juego «Kick Off» de Master System por cualquiera de éstos: «Sonic 2», «Castle of Illusion» o «Asterix». Preguntar por Margarita. TF:93-6749515.

CAMBIO «Alien 3» de Mega Drive (en buen estado) por uno de los siguientes juegos: «EA Hockey» (el normal o el 93), «Bulls Vs Lakers», «Team USA Basketball», «Streets of Rage» o «Simpsons Space Mutants». Cambio sólo realizable en Córdoba capital. Interesados llamar al 957-281398 de 15:30 a 18:30 de la tarde. Preguntar por Quique.

VENTAS

QUISIERA VENDER una consola Master System que incluye joystick, pistola y 17 juegos, entre otros: «Sonic», «R-Type» y «Wonder Boy in Monster Land». Todo por 30.000 pesetas. Preguntar por José. TF:93-2123373.

VENDO consola Super Nintendo con dos mandos y tres juegos: «Super Probotector», «Super Mario World» y «Super R-Type». Precio a convenir. Preguntar por Pablo. TF:911-261422.

VENDO los siguientes juegos de Super Nintendo: «Joe & Mac» (7.000 pesetas), «Parodius» (8.000 pesetas) y «Super Probotector» (6.000 pesetas). Todo en buen estado. Preguntar por Mikel Larratxe. TF:943-623576.

VENDO Super Nintendo Scope por 8.400 pesetas. Sólo tiene un mes de uso. Interesados llamar de 19:30 a 22:00 horas. Preguntar por Víctor Gómez. TF:941-208407.

VENDO consola Sega Master System con varios juegos por 10.000 pesetas, y Nes con un juego por 6.500 pesetas. Interesados llamar los domingos al TF:95-5718441. Preguntar por David.

VENDO cartuchos de Super Nintendo bastante rebajados de precio. Se trata de nueve juegos totalmente originales y están como nuevos. A quien compre todos juntos le hago un ofertón. Preguntar por Daniel. TF:981-617644.

VENDO consola Nintendo 8 bits con pistola, 2 mandos, «Super Mario Bros» y «Duck Hunter». Todo por el módico precio de 12.000 pesetas. Preguntar por Carmen Pérez. TF:91-3241577. Llamar tardes.

VENDO consola Nintendo 8 bits con dos mandos y estos 4 juegos: «Castlevania II», «Golf», «Duck Tales» y «Goal». Cuesta 29.995 pts. y yo lo vendo por 19.995. Preguntar por José Antonio. TF:95-4120628. Sólo Sevilla.

VENDO juego «Doctor Frake» para Game Boy (casi nuevo) con instrucciones y caja. Sólo por 3.000 pesetas. Preguntar por José Manuel. TF:976-398658.

VENDO Nes + 6 juegos + pistola por 25.000 pesetas. Preguntar por Álvaro. TF:94-4640951.

COMPRA

DESEO COMPRAR una Mega Drive con dos mandos, el «Sonic» y, si puede ser, el «Sonic 2». Preguntar por Héctor. TF:93-2318947.

¡A TODOS LOS GAMEBOYEROS! deseo compraros buenos cartuchos al precio más asequible posible. Si os interesa, escribid a Juan Carlos. C/Tánger,40-4ºC. 28038-Madrid-.

COMPRO juegos para consola Super Nintendo, al precio de 3.000 pesetas máximo. Si estáis aburridos de un juego o lo habéis terminado ya, llamadme. Preguntad por Juan José. TF:958-520655.

COMPRO el «World League Basket» de Super Nintendo por 5.000 pesetas. Si estáis de acuerdo, debéis preguntar por Gonzalo. TF:91-5496825. Sólo consolegas de Madrid.

COMPRO consola Mega Drive que no incluya ningún juego por 10.000 pesetas. Preguntar por Federico. TF:981-340835. No importa el tiempo de uso que tenga. ¡¡ES URGENTE!! Muchas gracias.

COMPRO juegos para la Game Gear con un valor inferior a 4.000 pesetas. Llamar de lunes a viernes a partir de las 5:30 de la tarde. Debéis preguntar por Juan. TF:96-5843296.

COMPRO consola Mega Drive con un control pad y sin ningún juego, por el sensacional precio de 13.000 pesetas. Llamar a la 13:00 horas y preguntar por Franco. TF:96-5150331.

COMPRO una consola Game Gear, con o sin juegos, por un precio que oscile entre las 3.000 y las 4.000 pesetas. Preguntar por Rubén Serrano. TF:988-771628.

COMPRO juegos de la Super Nintendo que no sean el «Mario World» ni el «Street Fighter II» por un precio razonable. Preguntar por Jaime. TF:91-7158096.

COMPRO diversos juegos de Super Nintendo, a poder ser el «Mario Kart» o el «Joe & Mac Caverman Ninja», por 8.725 pesetas. Llamar de 6:45 a 8:05 y preguntar por Noel Barrasa. TF:91-4674793.

VARIOS

CAMBIO O VENDO estos dos juegos: «Altered Beast» y «Quackshot». Querría cambiarlos por «Alisia Dragon» y «Batman Returns». Y si no, los vendo a 8.000 pesetas cada uno. Preguntar por Juan Carlos. TF:957-275345.

QUIERO comprar una Mega Drive por 10.000 pesetas o una Game Gear por el mismo precio. También vendo juegos de Game Boy. Preguntar por Carlos. TF:96-3664055.

VENDO O CAMBIO el juego «Ghosts'n Go-

Ocasión

blins» de Nintendo, con un mes de uso, por el «Snow Brothers» o por cualquier otro cartucho que sea bueno. Preguntar por Alfonso. TF:968-845739.

HOLA soy de Madrid y me gustaría vender el «Mario Kart» a unas 6.000 pesetas. También me gustaría cambiar el «Castlevania IV» por el «Super Soccer». ¡¡OJO!! que todo es de Super Nintendo. Llamar tardes de 7:00 a 10:30 horas. Preguntar por Rubén. TF:91-6501830.

CAMBIO «Street Fighter II» con 10 días de uso por «Super Ghouls'n Ghosts» y 1.500 pesetas o por «Super Star Wars» o por 10.000 pesetas. A escoger una de las tres opciones. Interesados preguntar por Alberto. TF:987-763026.

VENDO O CAMBIO el «Alien 3» por 6.000 pesetas. Lo cambio por uno de estos dos juegos: «Another World» o «Chakan». Preguntar por Rafael. TF:957-480630.

VENDO O CAMBIO estos dos juegos de Master System: «Transbot» y «Rampart». En caso de venderlos, los dos por 5.000 pesetas. Preguntar por Alejandro. TF:91-7668009.

CAMBIO O VENDO cartucho de cuatro juegos para la Nintendo. Los juegos son «Macross», «Will Gudman», «Hodgans Haley» y «Duck Hunt». Los tres últimos son de pistola. Preguntar por David Castro. TF:94-4115307.

COMPRO consola Mega Drive en buen estado, con dos mandos a convenir y algún juego. También vendo una video-consola Master System con control stick a convenir. Preguntar por Carlos Alberto. TF:91-7986595.

CAMBIO O COMPRO juegos de Game Gear. Tengo: «WonderBoy I y 3», «Ninja», etc. TF:971-589323. Llamar de 9 a 11 de la noche. Preguntar por Pedro Damián.

CLUBS

QUIERO hacer un club de chicos/as de Aranjuez, para hacer preguntas sobre juegos y consolas. Preguntar por Juan Manuel. TF:91-8915383.

QUIERO formar un club de niños/as seguidores de la Nes y Game Boy, para intercambiar juegos y trucos. Debéis preguntar por Moisés. TF:982-146021.

CLUB para consolegas usuarios de la Nes, Game Boy y Super Nintendo. Si queréis formar parte, llamar y preguntar por Isaac Royo. TF:976-510468.

CLUB "Trucos". Comentamos trucos para todas las consolas. Escribir a: Daniel Ramiro Moreno. C/Somontín,29-3ºizquierda. 28033 Madrid. TF:91-3022175. Mandad una foto.

BUSCO gente simpática para formar un club de cambio de juegos para la Super Nintendo. Toda España. Preguntar por Anabel Resino. TF:91-4621628. Llamar por las tardes. ¡¡¡AH!!! será todo gratis.

QUISIERA escribirme con chicos/as que tengan una consola Nintendo, para intercambiar trucos. Espero que escribáis pronto consolegas, porque tengo muchos trucos. Mi dirección es Abel Vaquero de Pedro, C/Consolación, 7-1º B. 28223-Madrid. TF:91-7154872.

SI QUIERES montar un club para consoleros pero no sabes cómo, ponte en contacto con nosotros. Llevamos un club desde hace 4 años, y vamos a dar el salto a las consolas. No lo dudes, con tu colaboración haremos algo grande. A ver si unimos un buen grupo de clubs para crear una revista propia. Preguntar por Juanjo. TF:96-3716760.

SI QUIERES formar parte del club Sonic, envía una carta con tus datos personales a: Manuel José Alonso Parejo, C/Creu, 9-Bajos 1ª. Cubelles-08880-Barcelona. O bien llama al TF:93-8953775.

HOLA somos el club "Fun" y nos gustaría contactar con chicos/as de Barcelona y provincia. Intercambio de trucos e ideas. Llamar cualquier día de 8 a 11 horas. Preguntar por Albert. TF:93-5556692.

SI TIENES una consola cualquiera y quieres formar parte de un gran club, debes escribir a: Club Zelda. Plaza los Valles, 3-1ºF. Torrelavega-39300-Cantabria. TF:942-896923. Preguntar por Sergio.

LA GRAN OCASIÓN

❑ COMPRA ❑ INTERCAMBIO ❑ VENTA ❑ CLUBS ❑ VARIOS

TEXTO: ____________________

____

____

____

NOMBRE Y APELLIDOS ....

DOMICILIO ....

C.P. .... LOCALIDAD .... PROVINCIA.................... TLF....................

• Si tienes algo que comprar, vender o intercambiar, rellena este cupón y envíalo a: **Hobby Press S.A. Hobby Consolas. C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid),** indicando en el sobre: **«La Gran Ocasión».** • Si no quieres recortar la revista, puedes enviar una fotocopia.del cupón. • Esta es una sección para facilitar el intercambio entre lectores, por lo que no se admitirán anuncios de carácter comercial.

SI PIDES POR CORREO LLAMA A ESTE NUMERO

91 3802892

¡ATENCION!!

CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional y estás interesado en pertenecer a nuestra red nacional, ponte en contacto con nuestro Departamento de Franquicias

TEL: 380 28 92



Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1.
MADRID. TEL: 527 82 25



MONTERA, 32, 2º.
MADRID. TEL: 522 49 79

CENTRO MAIL BARCELONA
C. PAU CLARIS, 106
BARCELONA. TEL: 412 63 10



CENTRO COM. INDEPENDENCIA
LOCAL 100 B-2 Ultima Planta
ZARAGOZA. TEL: 21 82 71



TORO, 84.
SALAMANCA. TEL: 26 16 81



C. LAS MORERILLAS
Dos Hermanas (SEVILLA)
TEL: 566 76 64



C. ALEMANIA, 5
Fuengirola (MALAGA)
Tel: 58 25 82



AV. REYES CATOLICOS, 18. (Trasera)
BURGOS.
TEL: 24 05 47



EDIFICIO EL ZOCO POSTERIOR
AVDA. COLMENAR VIEJO. SECT. PUEBLOS
Tres Cantos (MADRID). Tel: 804 08 72

CENTRO MAIL BARCELONA
¡PROXIMA APERTURA!
BADALONA

No le des más vueltas ¡Ven al CENTRO!

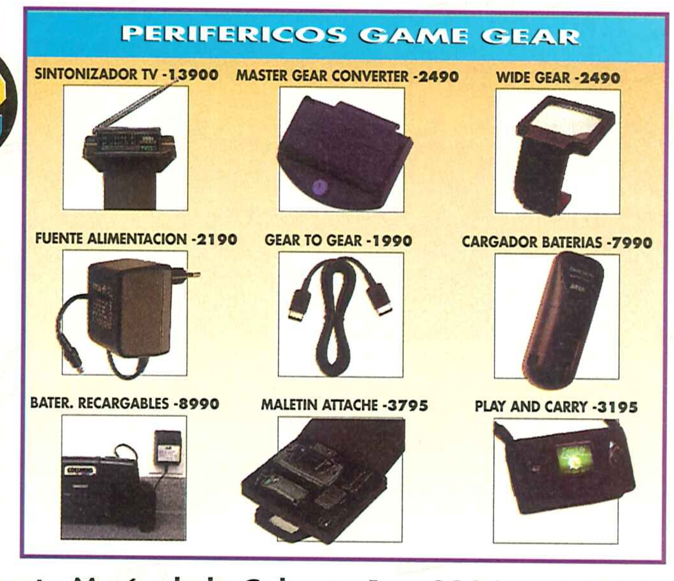
















Envía este cupón a Mail VxC, Pº Santa María de la Cabeza, 1. 28045 MADRID





HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO

91 380 28 92

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H. SABADOS DE 10,30 A 14 h
FAX: (91) 380 34 49

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM





18.900

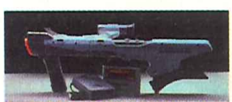
23.900 CON EL JUEGO MARIO WORLD

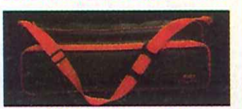
¡OFERTA! 29.900 CON LOS JUEGOS STREET FIGHTER II Y MARIO WORLD

NUEVO PACK SUPERNINTENDO **31.900** CON LOS JUEGOS STARS WAR Y MARIO WORLD

ACCESORIOS

CABLES ALARGADORES SUPERNIN	2.395
BOLSA DE JUEGOS SUPERNIN	1.925
MANDO DE CONTROL	2.490
CABLE RCA AUDIO VIDEO	1.690
CABLE EUROCONECTOR	2.190
JOYSTICK FANTASTIC	4.900


SUPER NINTENDO SCOPE - 8990


SCOPE POUCH - 5995

SUPER MARIO PAINT- 11990 (NOVEDAD) · ANGLER- 3995 · PAD transparente- 3390 (NOVEDAD) · MALETIN- 4490

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500* Ptas.

ADDAMS FAMILY -	9490	F1 EXHAUT HEAT -	10990	RIVAL TURF -	9900	SUPER R-TYPE -	6990
ANOTHER WORLD -	10490	FINAL FIGHT -	9990	ROBOCOP III -	9490	SUPER SMASH TV -	8990
BOB -	9990	GODS -	9990	SIMPSON KRUSTY FUN H -	9490	S. STRIKE GUNNER -	9990
BULL BLAZER -	9990	HYPER ZONE -	7900	SONIC BLASTMAN -	9900	SUPER SOCCER -	7490
CHESS MASTER -	8990	JHON MADDEN 93 -	9990	SPANYKS -	9900	SUPER TENNIS -	6990
DARIUS TWIN -	9900	KING OF THE MONSTERS -	10990	SUPER ADVENT. ISLAND -	9990	SYLVALION -	9990
DESERT STRIKE -	9590	LEMMINGS -	9900	SUPER CASTELVANIA IV -	9490	TEST DRIVE 2 -	10490
DRAGONS LAIR -	9990	NHLP HOCKEY -	9990	SUPER KICK OFF -	9990	TOP GEAR -	9900
EARTH DEFENSE FORCE -	9900	PAPER BOY 2 -	8990	SUPER MARIO WORLD -	7990	TORTUGAS IV -	9990
EURO FOOTBALL CHAMP -	8990	PGA TOUR GOLF -	9590	SUPER OFF ROAD -	9900	WWF -	9490
F ZERO -	6990	POPULOUS -	9990	SUPER PROBOTECTOR -	8990		



BARTS NIGHTMARE- 9990 · BATTLE CLASH- 6990 · G. FOREMAN BOXING- 10990 · JOE & MAC- 9990




MAGIC SWORD- 10990 · MICKEY MOUSE- 12490 · PRINCE OF PERSIA- 9990 · SPIDERMAN/XMEN- 9990




STAR WARS- 10490 · STARWING- 9490 (NOVEDAD) · STREET FIGHTER II- 9990 (OFERTA) · SUPER G. & GHOST- 8990







SUPER MARIO KART- 8490 · SUPER PARODIUS- 9990 · SUPER SWIV- 8990 (NOVEDAD) · TERMINATOR 2- 10490

U.N. SQUADRON- 9990 · WHIRLO- 9990 · WORLD LEAGUE BASKET- 8490 · ZELDA- 7990

• EXCEPTO OFERTAS

GAMEBOY COMPLEMENTOS GAMEBOY






GAMEBOY **7.990**

GAMEBOY + TETRIS **10.990**

GAMEBOY + TETRIS + SUPER MARIO LAND **13.990**










ILUMINACION- 1.950 · LUPA- 1.595 · ALTAVOCES- 1.895

CARRY CASE- 1.995 · PLAY AND CARRY CASE- 2.495 · MALETIN ATTACHE- 3.295





PRO POUCH- 1.995 · BATERIA NUBY- 4.995 · ADAPTADOR CORRIENTE- 1.495 · LIGHT BOY- 3.690 · LUZ Y LUPA- 3.395



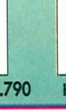


BATERIA 12 h +FUENTE- 4.995 · HOLSTER KONIX- 2.295 · GAME PACK- 1.550 · ADAPTADOR COCHE- 1.595 · SOLAR BOY- 4.900














HANDY BOY- 5.990 · HANDY CARRY- 890 · HANDY POWER KIT- 8.790 · HIP POUCH- 1.690 · LOGIC 3 CARRY- 2.190

GAMEBOY CARTUCHOS GAMEBOY

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.



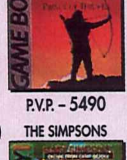

ALIEN 3	BART VS JUGGERNAUTS	BATTLETOADS	BEST OF THE BEST	CRASH DUMMIES	DARKMAN	DOUBLE DRAGON 3
P.V.P. - 4990	P.V.P. - 4990	P.V.P. - 5490	P.V.P. - 5490	P.V.P. - 4990	P.V.P. - 4990	P.V.P. - 4990
EL IMPERIO CONTRAATACA	F 15 STRIKE EAGLE	GEOR. FOREMAN BOXING	HUDSON HAWK	JOE & MAC	KRUSTY FUN HOUSE	LEMMINGS
P.V.P. - 5490	P.V.P. - 4990	P.V.P. - 4990	P.V.P. - 4990	P.V.P. - 5490	P.V.P. - 4990	P.V.P. - 4990
MC DONALD LAND	MEGA MAN II	PARASOL STARS	PHANTOM MISSION	POPEYE II	ROBIN HOOD	SPEEDBALL 2
P.V.P. - 4990	P.V.P. - 4490	P.V.P. - 4990	P.V.P. - 5490	P.V.P. - 5490	P.V.P. - 5490	P.V.P. - 5490
SPIDERMAN 2	STAR WAR	SUPER MARIO LAND II	TERMINATOR 2	TERMINATOR 2 (coin op)	THE SIMPSONS	TINY TOONS
P.V.P. - 4990	P.V.P. - 5490	P.V.P. - 5490	P.V.P. - 4990	P.V.P. - 4990	P.V.P. - 5490	P.V.P. - 4990
TORTUGAS NINJA II	TRACK AND FIELD	UNIVERSAL SOLDIER	WWF	WWF SUPERSTARS 2	XENON 2	YOSHI'S COOKIE
P.V.P. - 5490	P.V.P. - 4990	P.V.P. - 5490	P.V.P. - 4990	P.V.P. - 4990	P.V.P. - 5490	P.V.P. - 4490












MAS CARTUCHOS GAME BOY

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500* Ptas.

Addams Family	5490	Mario & Joshi	4490
Adventure Island	3900	Mega man	3890
Batman II	3900	Mickey Mouse	5490
Blades of Steel	4490	Motocross Maniac	4190
Bomb Jack	4990	NBA 2	5400
Bugs Bunny	4990	Nemesis 2	5490
Burai Figter de Luxe	4190	Pac-Man	4490
Castelian	3900	Paperboy	4900
Castelvania II	4990	Prince of Persia	4400
Chase HQ	4900	Probotector	4990
Double Dribble	4400	Robocop 2	4990
Dr. Franken	4490	Rodland	4990
Dragon´s Lair	4990	Snaky Snakes	5490
Duck Tales	4990	Solomon´s Club	4190
Elevetcr Action	4900	Star Treck	4990
Fortified Zone	4900	Super Hunch Back	4990
Gauntlet II	5400	Super Mario Land	4490
Ghostbuster II	4990	Tom and Jerry	5390
Gremlins 2	4900	Top Gun	5490
Hook	5490	Track Meet	4990
In your Face Basket	3900	Turrican	4990
Kirby´s Drcam Land	3990	Turtles	4490
Klaxx	3900	Wizard & Warriors	3890
Kwirk	4190	World Cup	4490

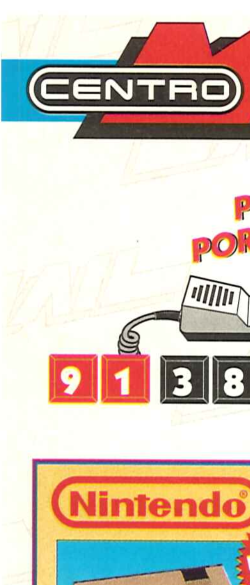
OFERTAS GAME BOY



Boulder Dash	2595
Dynablaster	2595
F1 Racer	3395
Gargoyles	2595
Jordan vs Bird	2595
Kick Off	2595
Kung Fu Master	2595
Navy Seals	2990
NBA	2995
Pimball	2595
Prince of Boblete	2595
R Type	2595
Robocop	2990
Spiderman	2595
Tip Off	2595

• EXCEPTO OFERTAS

CENTRO MAIL



¡PROXIMA APERTURA! BADALONA

91 380 28 92



Pº Sta. María de la Cabeza, 1
Tel: 527 82 25



MADRID (SOL)
Calle Montera, 32, 2º
Tel: 522 49 79

BARCELONA
Carrer de Pau Claris, 106
Tel: 412 63 10



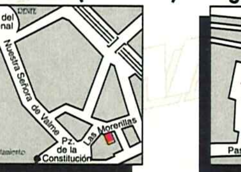
Cent.Comercial Independencia
Local 100 B-2. Planta Alta. Tel: 21 82 71

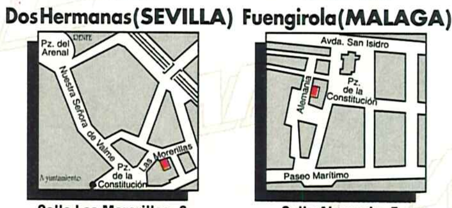
SALAMANCA



Calle Toro, 84. Tel: 26 16 81

Dos Hermanas (SEVILLA)





Calle Las Morerillas, 6
TEL: 566 76 64

Fuengirola (MALAGA)

Calle Alemania, 5
TEL: 58 25 82

BURGOS



Av. Reyes Católicos, 18. Trasera.
TEL: 24 05 47

Tres Cantos (MADRID)

Edificio El Zoco Posterior
Avda. Colmenar Viejo.
Tel: 804 08 72

Nintendo

NUEVO PRECIO

NINTENDO + 1 MANDO **6.900**

NINTENDO + 1 MANDO + SUPER MARIO BROS **9.900**

ACTION SET
CONSOLA, PISTOLA, SUPER MARIO, DUCK HUNTER **19.435**

SUPER SET
CONSOLA, 4 MANDOS, TETRIS, SUPER MARIO, WORLD CUP **24.480**

Addams Family	6990	Robocop	6500
Arch Rivals	6990	Shadow Warrior II	7990
Battletoads	8990	Silent Service	6500
Best of the Best	6490	Smash TV	7400
Black Manta	7100	Solomons Key	5600
Castelian	6600	Street Gans	7400
City Conection	5600	Super Mario	5990
Crack Out	6500	Super Mario 2	7990
Chip & Dale	7990	Super Mario 3	8990
Dr. Mario	6500	Super Spy Hunter	7990
Dyna Blater	7100	Talespin	8990
El Imperio contraataca	7790	Tennis	3900
Goal	6990	The Hunt for Red October	7100
Golf	3900	The Legend of Zelda	7250
Goonies 2	6500	The Simpson 2	8990
Gradius	5500	Tom & Jerry	7990
Guerrilla War	6990	Top Gun	6500
Ice Hockey	3900	Top Gun 2-2nd Mission	7900
Ikari Warriors	6500	Track & Field 2	6500
Joe & Mac	8990	Trog	6990
Maniac Mansion	9990	Turbo Racing	7250
Metal Gear	6600	Uforia	7400
Metroid	7100	Word Champ	7990
Mighty Bomb Jack	5600	Zelda 2	7990
New Ghostbusters II	6500		
Panic Restaurant	8990		
Paper Boy 2	7400		
Pro Wrestling	5500		
RC Pro Am	5500		
Road Blaster	7400		
Road Fighter	6500		

Advantage joystick	6990
Alargador Cable	1995
Controllers	1800
Organizador de Juegos	1195
Super Controller	990

Nintendo CARTUCHOS Nintendo

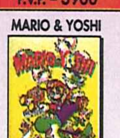
ADV. ISLAND CLASSIC	ADVENTURE ISLAND II	BATMAN RETURN	BLUE BROTHER	CAPTAIN PLANET	DOUBLE DRAGON III	ELITE (OFERTA)	FUNSTONES
P.V.P. - 4990	P.V.P. - 8990	P.V.P. - 9990 (NOVEDAD)	P.V.P. - 7100 (RESTA 500 Ptas)	P.V.P. - 6990	P.V.P. - 8990	P.V.P. - 3900	P.V.P. - 8990
GALAXY 5000	HAMMERIN' HARRY	HOOK	KICK OFF	LEMMINGS	LITTLE SAMSON	MARIO & YOSHI	MARIO 3
P.V.P. - 7490 (RESTA 500 Ptas)	P.V.P. - 6990	P.V.P. - 6990 (RESTA 500 Ptas)	P.V.P. - 8400 (RESTA 500 Ptas)	P.V.P. - 6990 (RESTA 500 Ptas)	P.V.P. - 7990	P.V.P. - 6990	P.V.P. - 8990
McDONALDLAND	MEGAMAN 2	MEGAMAN 3	N. ZEALAND STORY	RAINBOW ISLAND	ROBOCOP II	ROCKIN KATS	SNOW BROTHERS
P.V.P. - 6990 (RESTA 500 Ptas)	P.V.P. - 7900	P.V.P. - 7900	P.V.P. - 6990 (RESTA 500 Ptas)	P.V.P. - 6990 (RESTA 500 Ptas)	P.V.P. - 6990 (RESTA 500 Ptas)	P.V.P. - 6990 (NOVEDAD)	P.V.P. - 6990 (NOVEDAD)
SOLOMON'S KEY 2	STAR WARS	SUPER MARIO 2	SWORD MASTER	TECMO CUP	TERMINATOR 2	ULTIMATE AIR COMBAT	WORLD CUP
P.V.P. - 6990 (NOVEDAD)	P.V.P. - 7790 (RESTA 500 Ptas)	P.V.P. - 7990	P.V.P. - 7490 (RESTA 500 Ptas)	P.V.P. - 6990 (NOVEDAD)	P.V.P. - 8990	P.V.P. - 7490 (RESTA 500 Ptas)	P.V.P. - 6990



















GAME GENIE

TE HARA LLEGAR AL FINAL



PARA NINTENDO NES **6.500**

AHORA TAMBIEN PARA MEGADRIVE **9.900**

PRO ACTION REPLAY





MEGADRIVE - 11495 | GAME BOY - 7495
SUPER NINTENDO - 10995 | NINTENDO NES - 7495

Vidas infinitas, energía ilimitada, acceder a cualquier nivel, con PRO ACTION REPLAY es tan fácil como jugar.

OFERTAS NINTENDO

¡MAS MOGOLLON POR MENOS!

¡HAZTE CON ELLOS, COLEGA!

A BOY & HIS BLOB	4990	SUPER TURRICAN	4990
AD. OF BAYOU BILLY	4990	AIR WOLF	3990
BLADES OF STEEL	4990	KABUKI QUNTUM FIGHTER	3990
CAPTAIN SKY HAWK	4990	LIFE FORCE	3990
IRON SWORD	4990	PIN BOT	3990
JACK NICKAUS GOLF	4990	RUSH & ATTACK	3990
KID ICARIUS	4990	RYGAR	3990
POWER BLADE	4990	SOLAR JETMAN	3990
SKATE OR DIE	4990	TIGER HELI	3990
SUPER OFF ROAD	4990		
TRICK SHOOTING	4990		

ATARI LYNX

SUPER PRECIO 11.900

Adap. Mechero Coche	2500
Adaptador Red	1900
Bolsa Pouch	2900
Cable Comlynx	900
Maletin Lynx	3900
Visor Solar	1200

A.P.B.	4900	Hockey	4900	Slime World	4900
Awesome Golf	4900	Klax	4900	Super Sweek	4900
Batman	5400	Ms. Pacman	4900	Toki	4900
Bill & Ted's Adventure	4900	Ninja Gaiden	5400	Tournament Cyberball	4900
Blockout	4900	Pacland	4900	Turbo Sub	4900
Blue Lightning	4900	Paperboy	4900	Viking Child	4900
Cristal Mine	4900	Rampage	4900	Xenophobe	4900
Checkered Flag	4900	Ramparts	4900	Xybots	4900
Chip's Challenge	4900	Roadblasters	4900	Zarlor Mercenary	4900
Electrocop	4900	Robo-Squash	4900	**NOVEDADES**	
Gates of Zendocon	4900	Rygar	4900	Basket Braul	5400
Gauntlet III	5400	S.T.U.N. Runner	4900	Kung Food	5400
Hard Drivin's	4900	Scrapyard Dog	4900	Shadow of the Beast	5400

NEO GEO



SUPER PRECIO

DISPONIBLE EN TODOS LOS CENTROS MAIL Y TAMBIEN EN VENTA POR CORREO

SI PREFIERES HACER TU PEDIDO POR CARTA RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A MAIL VxC Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID

Gastos de envío: PORTUGAL - 750 pts



RESTO CEE - 1000 pts

TODOS LOS PRECIOS TIENEN INCLUIDO EL I.V.A.
TODOS LOS PRODUCTOS TIENEN GARANTIA SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.000 PTS.
LLAMANOS POR TELEFONO
PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DIRECCION COMPLETA ....
POBLACION .... PROVINCIA ....
TELEFONO .... C.P. ....
MODELO DE CONSOLA ....
Nº CLIENTE ....
☐ NUEVO CLIENTE
ENVIOS POR CORREO CONTRAREEMBOLSO

TITULOS PEDIDOS	PRECIO	¡No olvides el descuento!	TOTAL
GASTOS ENVIO			250
TOTAL			

SUPERVIEW

SUPER NINTENDO

Lagartijas destroyers

Dinosaurs es un arcade que después del éxito absoluto obtenido en las recreativas, se lanza a la Mega Drive para regocijo de los poseedores de esta videoconsola.

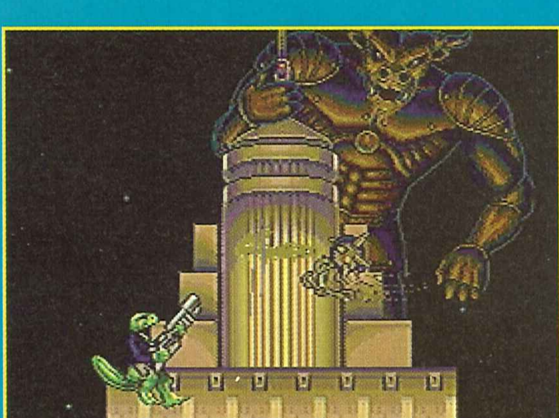
Para que se os empiece a caer la baba, os diremos que cuenta con muy buenas imágenes y que su doble scroll os dejará con cara de diplodocus. Los ambientes en que se desarrollan las variadas y numerosas fases están magníficamente elegidos, y van desde la calle hasta al mismísimo país del Sol Naciente, pasando por el metro, el Empire State Building de Nueva York o los estudios cinematográficos de Hollywood. Pero no os vayáis todavía, que aún hay mucho más.

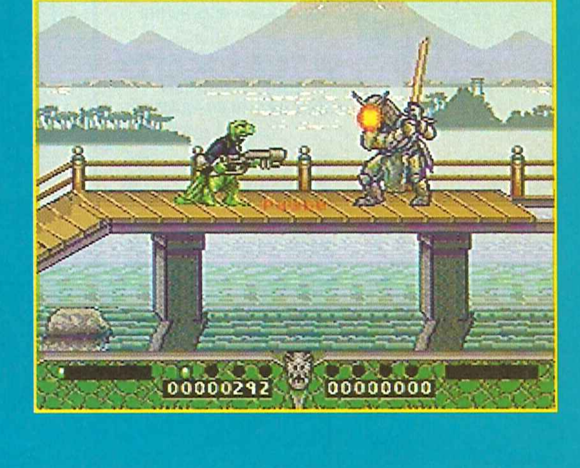
Para luchar contra temibles rivales de extraordinario tamaño, tendréis la oportunidad de elegir entre tres dinosaurios muy enrollados con verdaderas ansias de combatir. Sus nombres son Archie, Lorenzo y Reese (vaya nombres más inocentes para tan espectaculares moles). Así que ya no podréis decir que aún no os los han presentado.

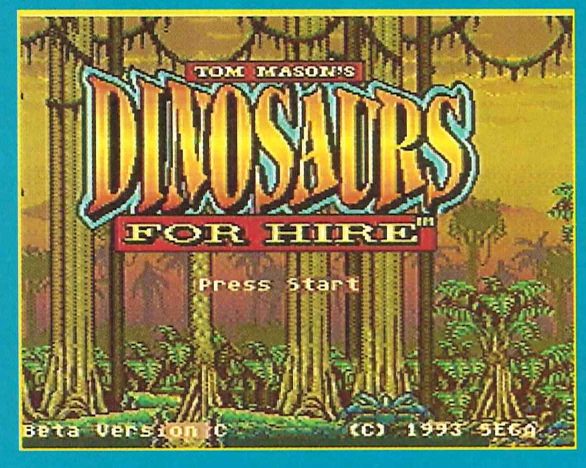
¡Ah!, se me olvidaba un aspecto que hace que este cartucho sea poco menos que genial: los enemigos. Son muy difíciles de abatir, es cierto, pero derrochan imaginación y espectacularidad raudales.

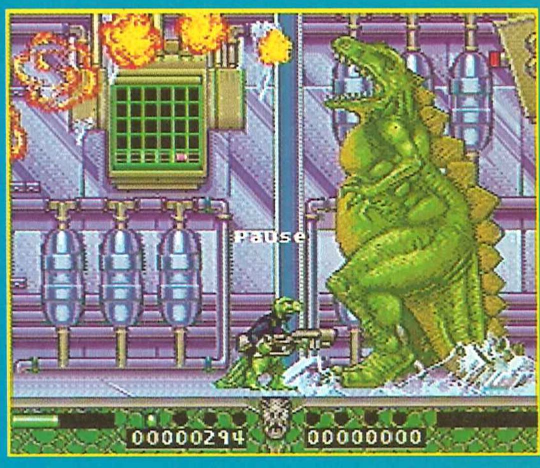
En fin, que estoy tan convencido de la excelente categoría de este cartucho, que estoy dispuesto a regalar mi Mega Drive si no tiene éxito entre nuestros lectores y lectoras.





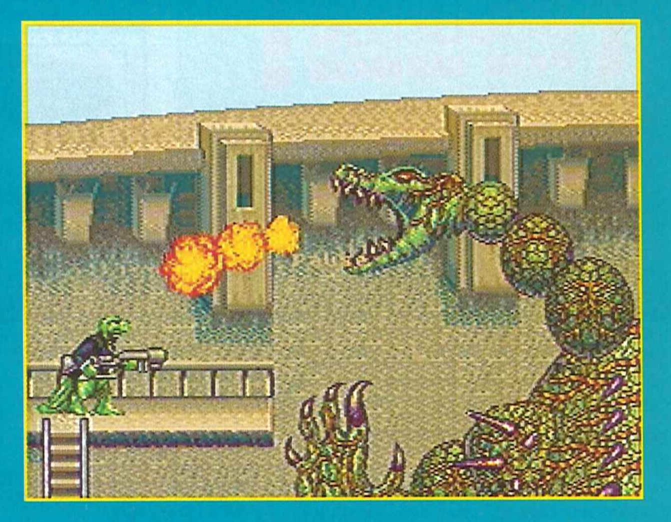










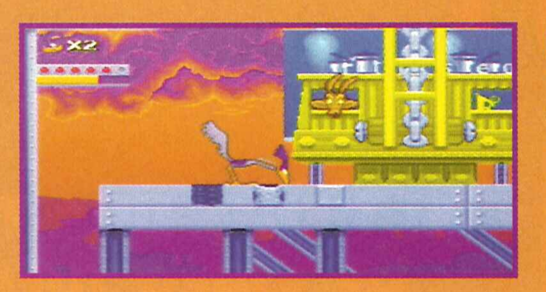


road runner

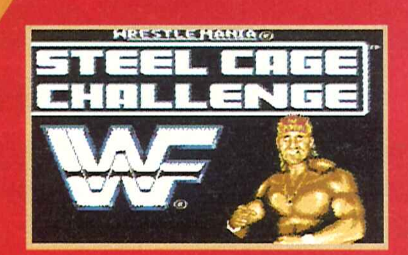


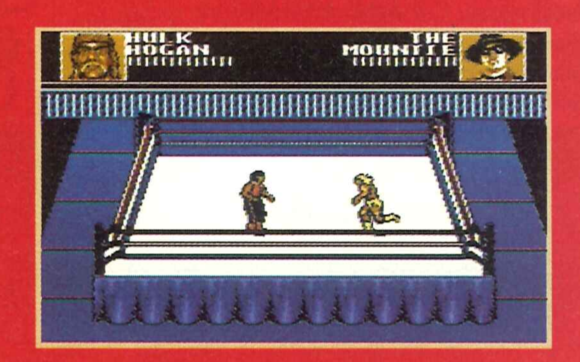
A la velocidad del rayo Envuelto en una polvareda de arena del Cañón del Colorado llega a Super Nintendo el Correcaminos.

La prestigiosa compañía Sunsoft ha recreado el espíritu de los dibujos animados originales de Hanna and Barbera, en un trepidante juego en el que el Coyote empleará todo tipo de artimañas para darle caza. Ya sabes aquello de «...que si no corres, el Coyote te puede coger».

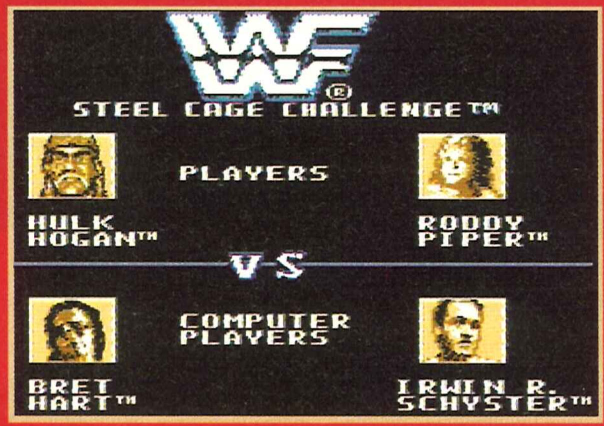










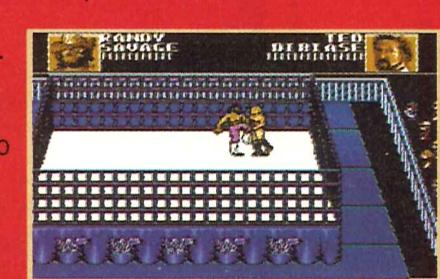


wwf steel cage



Vuelve Hulk Hogan y compañía Nueva entrega de la serie wrestlemania para la mediana de Nintendo, que aporta nuevas e interesantes opciones.

En primer lugar, el nivel de tus rivales es mayor, y aunque seas un consumado especialista, encontrarás un hueso duro de roer en cualquiera de los diez adversarios que elijas para la lucha.



Por otro lado, tendrás las opciones de uno o dos jugadores contra la computadora, dos jugadores luchando entre sí, y luchas por equipos (hasta de cuatro componentes). Y todo ello en dos escenarios diferentes, el ring clásico y la cada vez más famosa jaula de hierro. También se ha aumentado el repertorio de golpes de cada luchador, siendo algunos de ellos demoledores.

Ya sabes, si tu primo no toma zumosol, aprende a luchar con Wrestlemania Steel Challenge.

HOBBY SHOPPING

GAME OVER

¡¡TODO EN CONSOLAS Y VIDEOJUEGOS!!
SUPER NINTENDO-SEGA-GAME BOY-
NEO GEO-NINTENDO-ATARI LYNX-
NEC TURBOGRAFX
Periféricos: C.D.ROM MEGADRIVE
Menacer-Bazoka-Pistolas
Potenciadores-Pins-
Camisetas-Muñeco Sonic

¡Visítanos!

Cambiamos juegos de NEO GEO



C/ Santiago Ramón y Cajal nº 7
07011 Palma de Mallorca
Tel: (971) 73 73 51 / 28 21 46

SI TIENES UNA TIENDA DE VIDEO JUEGOS, NO DEJES PASAR LA OPORTUNIDAD DE ANUNCIARTE EN ESTE ESPACIO. ¡¡LLÁMANOS!!

Publicidad por módulos
Infórmate en los teléfonos:
(91) 654 61 86 ó
(91) 654 81 99

KING GAMES

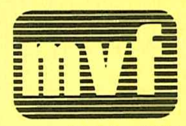
Móstoles — Pozuelo

VENTA, ALQUILER, CAMBIO,
NOVEDADES USA Y JAPÓN.
TAMBIÉN NEO GEO

C/ Miguel Angel, 9.
(Video Club Javierre)
Móstoles 618 89 12

C/ Calvario, 13
(Fotografía Fernando)
Pozuelo: 715 38 01

MAVIFILMS, S.L.



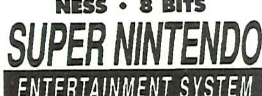
MAYORISTA DE VIDEO Y VIDEO JUEGOS
FERNANDO POO, 39 • 28045 MADRID
Telfs: (91) 473 90 08 / 473 90 02 • FAX: (91) 473 91 01
HORARIO CONTINUADO DE 9,30 A 20 H.

SOMOS MAYORISTAS DISTRIBUIDORES DE:



NESS • 8 BITS

SEGA MASTER SYSTEM 8 BITS

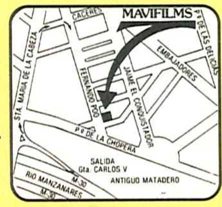


GAMEBOY PORTATIL





- Amplia exposición de **video juegos** con todos los títulos del mercado a su disposición.
- Nosotros le facilitamos todo el producto necesario en su establecimiento, con unos **magníficos márgenes comerciales.**
- Todas las películas de **venta directa**, listas para llevar.
- Llámenos y le informaremos **sin compromiso**.
- Cinta virgen video y audio.



CHOLLO GAMES



CHOLLO GAMES
C/ Arenal, 8. Local 21.MADRID
Telf: (91) 523 23 93

SEGA — Nintendo — Últimas novedades

Venta y cambio de todos los sistemas (1.500 ptas. por cambio). Recogemos tus juegos en tu casa, te los cambiamos y entregamos en 48 horas (5 cambios mínimo), sin gastos de envío.

SI CAMBIAS 5 JUEGOS ENTRE EL 1 Y 30 DE JUNIO, TE REGALAMOS UN JUEGO (EXCEPTO NES).

GAME & RENTAL

ALQUILER DE VIDEOJUEGOS A DOMICILIO
Servicio gratuito
POR SOLO 300 PTAS/DIA
Dragon ball, Z. Star Wars
y hasta 40 títulos
(93) 301 46 41

EN VALENCIA... computer juegos

VEN A CONOCER LAS ÚLTIMAS NOVEDADES PARA TU CONSOLA O PARA TU ORDENADOR

NUEVO CENTRO • LOCAL 57 • AV. PIO XII, 2
Tel. 96 - 348 81 63 • 46009 VALENCIA

¡LA MARCHA DE HOBBY CONSOLAS!



OFERTA LIMITADA
HASTA EL 30 DE JUNIO

AHORRA O NUNCA



¡VEN A LA NINTENDO!

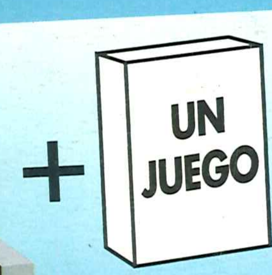


~~9.890~~
6.900

CONTROL DECK
consola NES con 1 mando.



+



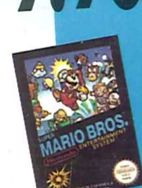


CONTROL DECK ISOLATED WARRIOR (*)
consola NES con 1 mando + Isolated Warrior

~~13.789~~
9.900

CONTROL DECK KABUKI (*)
consola NES con 1 mando + Kabuki Quantum Fighter

~~13.789~~
9.900



CONTROL DECK MARIO (*)
consola NES con 1 mando + Super Mario Bros.

~~13.789~~
9.900

novedad
12.900





CONTROL DECK SET
consola NES con 1 mando + Super Mario Bros + Tetris + Nintendo World Cup.
(Cartucho triple)

TODOS LOS PRECIOS INCLUYEN IVA

• Promoción válida hasta el 30 de Junio de 1993.
• (*) En caso de agotarse existencias de Kabuki Quantum Fighter, Isolated Warrior, o Super Mario Bros,
para la configuración de 9.900 ptas., estos juegos pueden ser sustituidos por otros de similar valor.
• Todos los títulos de juegos y personajes que aparecen son marcas registradas de Nintendo o de las
empresas que distribuyen o licencian estos productos.





EXIGE ESTE SELLO. RECHAZA IMITACIONES



Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. (91) 803 66 25 (8 Lineas)
Fax. (91) 803 35 76 - (91) 803 22 45